

2 DVD

PEŁNE WERSJE GIER

MIGHT & MAGIC X: LEGACY^{PL} SINGULARITY^{PL} PHARAOH & CLEOPATRA

PEŁNY TRYB DLA JEDNEGO GRACZA

NR 07/2015 (244) OD 02.06.2015 DO 29.06.2015 INDEX: 334561

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION[®]

RECENZJE

CARMAGEDDON

REINCARNATION

WOLFENSTEIN

THE OLD BLOOD

MEGARECENZJA

WIEDŹMIN 3

DZIKI GON

ZAPOWIEDZI

BATMAN

ARKHAM KNIGHT

DEUS EX

MANKIND DIVIDED™

TECHNOLOGIE

KONFIGURATOR

INDEX: 334561 CENA: 15,99 ZŁ W TYM 8% VAT





BĄDŹMY DUMNI

Choć Wiedźmin zawitał na naszej okładce w poprzednim numerze, życie redakcji zamarło dopiero teraz – niemal wszyscy wcieliliśmy się w Białego Wilka i podążyliśmy śladami Ciri. Nie dlatego, że to polska gra, że zwieńcza cykl bazujący na znakomitej prozie czy że z ja-

kiegoś powodu „wypada”. Dziś Gon oczarował nas z innego powodu: to najlepszy erpeg wielu, bardzo wielu ostatnich lat. Tak, wliczając w to Skyrima. Nie brak w nim błędów i niedoróbek, ale to na niego patrzy teraz cały świat i to teraz Bethesda i BioWare przecierają oczy ze zdumienia, myśląc „naprawdę da się zrobić taką grę?”. Polacy potrafią!

Mamy nadzieję, że to, co dla Was przygotowaliśmy w tym numerze, zdoła choć na kilka godzin odciągnąć od sieczenia utoptów.

Milej zabawy, dobrej lektury!
Maciek Kuc

POLECAMY



KRIGORE: Podczas prac nad tym numerem, przez bite dwa tygodnie, Cormac snuł się pomiędzy biurkami i opowiadał nam coraz to ciekawsze anegdotki dotyczące prac nad pierwszym Carmageddonem. Wynikiem jego poszukiwań jest świetny tekst o kulisach najkrwawszej ścigarki w historii. Poczytajcie, zacna lektura! Parę stron dalej znajdziecie felieton Berlina. Polecam, bo temat mi bliski: skakanie i ogólnie mobilność w grach. Jestem starym dziadem, co to na Quake'u się wychował, i buty z ołowiu mi nie służą. Razem z Berlinem czekam więc i trzymam kciuki, że w końcu ponownie oderwę się od ziemi.



ENKI: W recenzjach zwracam uwagę na dwie wielkie małe gry – fantastyczny kosmiczny Kerbal Space Program, do którego właśnie wróciłem po tekście Krigora, oraz nęcący mnie od dłuższego czasu Invisible, Inc. W publicystyce suto: rozmawiamy z najpopularniejszymi jutuberami, żegnamy wraz z byłymi pracownikami Reality Pump, a Berlin roni swe młodzieńcze łzy nad Shadow of the Colossus – absolutną klasyką klasyki. Aha, no i machnąłem notkę o Wiedźminie na 38 stronie.



9KIER: Ten numer zdominowany został przez Wiedźmin, ale przecież straszą nie tylko paskudne bestie, z jakimi ma do czynienia Geralt. Exanima – opisana przez enkiego – straszy graficznie, ale już oparte na fizyce starcia wyglądają tak, jak gdyby dwaj goście naprawdę dorwali drewniane wastery i próbowali osiągnąć jeden drugiego. Albo mroczny Batman w mrocznym Gotham – premiera za pasem, a Papkin uszczknął pół godziny rozgrywki, dzięki czemu wiem już, że batmobil jest cholernie przyczepny i jako wyścigowy noob nie będę co chwilę wypadać z trasy.

SPIIS TREŚCI

CDA na FB



GRY

Info 004

W PRODUKCJI

Deus Ex: Mankind Divided 014
Bloodstained: Ritual of the Night 017
Assassin's Creed Syndicate 018

JUŻ GRALIŚMY

Batman: Arkham Knight 020
StarCraft II: Legacy of the Void 022
Warside 024
Games of Glory 025
Space Beast Terror Fright 026
Savage Lands 027
Dirt Rally 028
Soul Axiom 029
Phantasmal 030
Spooky's House of Jump Scares 031
Battle Brothers 032
KeeperRL 033
Exanima 034
Warhammer 40,000: Regicide 036

RECENZJE

Wiedźmin 3: Dziki Gon 038
Wolfenstein: The Old Blood 048
Rooms: The Unsolvble Puzzle 049
Dungeons 2 050
Halo: Spartan Strike 052
Five Nights at Freddy's 3 054
Magicka: Wizard Wars 055
Kerbal Space Program 056
A Pixel Story 057
RocketsRocketsRockets 057
Invisible, Inc. 058
JumpJet Rex 060
Convoy 061
MLB 15: The Show 061
Chroma Squad 062
Gratuitous Space Battles 2 063
Solarix 063
Block N Load 064
Not a Hero 065
Neon Struct 065
Project CARS 066
Technobabylon 068
Axiom Verge 070
Cosmochoria 071
Mario Party 10 071
Carmageddon: Reincarnation 072
Świat Kucyków 3 073
Ys: The Ark of Napishtim 074

Infinity Runner 075
OlliOlli 2: Welcome to Olliwood 075

PUBLICYSTYKA

Z kamerą wśród jutuberów 076
Pożegnanie małego wojownika 080
Jak wielcy nie upadają 082
Gry wiecznie żywe – Carmageddon:
Historia śmiesznej przemocy 086
Dałbym dyche: Shadow of
the Colossus 089
Jedźmy, nikt nie woła 090
Jak hartuje się stal 092
Osiem generacji konsol, cz. 2 094
Felieton: Biali nie potrafią skakać 097
Szpile 130

TECHNOLOGIE

Info 102

MEGATEST

Konfigurator 106

TESTY

LG G Flex2 16 GB 112
Motorola Nexus 6 112
Samsung Galaxy S6 32 GB 113
Zakrzywiony monitor
Samsung S27D590C 114
Słuchawki Turtle Beach Ear Force Z60 114
Mysz NTT Hiro Elite 115
Klawiatura Natec Zander Backlight 115
Mysz Ozone Argon OceloteWorld 115
Mysz Roccat Pure Optical 115

PORADNIK

Mobilny internet – którego operatora
wybrać w kraju i na świecie? 116
Liczy się każda klatka – rozszyfrowujemy
ustawienia grafiki w grach 118

INNE

Na Luzie 098
Action Redaction 122
Zawartość DVD 126
Prenumerata 129

INDEKS GIER

Assassin's Creed Syndicate 018	Cosmochoria 071	Invisible, Inc. 058	OlliOlli 2: Welcome to Olliwood 075	Space Beast Terror Fright 026
Axiom Verge 070	Deus Ex: Mankind Divided 014	JumpJet Rex 060	Phantasmal 030	Spooky's House of Jump Scares 031
Batman: Arkham Knight 020	Dirt Rally 028	KeeperRL 033	Pixel Story, A 057	StarCraft II: Legacy of the Void 022
Battle Brothers 032	Dungeons 2 050	Kerbal Space Program 056	Project CARS 066	Świat Kucyków 3 073
Block N Load 064	Exanima 034	Last Express, The 090	RocketsRocketsRockets 057	Technobabylon 068
Bloodstained: Ritual of the Knight 017	Five Nights at Freddy's 3 054	Magicka: Wizard Wars 055	Rooms: The Unsolvble Puzzle 049	Warhammer 40,000: Regicide 036
Carmageddon 086	Games of Glory 025	Mario Party 10 071	Savage Lands 027	Warside 024
Carmageddon: Reincarnation 072	Gratuitous Space Battles 2 063	MLB 15: The Show 061	Shadow of the Colossus 085	Wiedźmin 3: Dziki Gon 038
Chroma Squad 062	Halo: Spartan Strike 052	Neon Struct 065	Solarix 063	Wolfenstein: The Old Blood 048
Convoy 061	Infinity Runner 075	Not a Hero 065	Soul Axiom 029	Ys: The Ark of Napishtim 074

WYDARZENIE NUMERU

KALENDARZ IMPREZ GAMINGOWYCH

■ Mandżur pakuje: **enki**

Za nami już połowa roku, ale największe wydarzenia dla fanów gier i e-sportu w Polsce i na świecie dopiero nadejdą. Oto nasza ściągą.

Jeszcze nie minęły echa Digital Dragons (na zdjęciu powyżej) i Game Days na zamku Książ, a już w Kielcach e-sportowcy szykują się do zmagania. W polskim kalendarzu imprez gamingowych – obok Intel Extreme Master i PGA – rokrocznie przybywa. W 2015, już tydzień po poznańskim święcie graczy, odbędzie się w Warszawie pierwsza edycja Warsaw Games Week z udziałem największych wydawców i dystrybutorów. Swoje imprezy dla całych rodzin mają również Wrocław

i Szczecin, fanów retrogrania i indyków zaprasza Pixel Heaven, a Falkon to tylko jeden z wielu zlotów miłośników fantastyki, na których można przysiąść do stanowiska z padem lub klawiaturą i myszą. Poniżej znajdziecie zestawienie najważniejszych wydarzeń growych tego roku w Polsce oraz wykaz znanych i lubianych imprez światowych (relacja z E3 już w następnym numerze!).

[CDA]

Na świecie

- 13-16 czerwca, Jönköping (Szwecja) ■ **DreamHack Summer**
- 16-18 czerwca, Los Angeles (USA) ■ **E3**
- 9-12 lipca, San Diego (USA) ■ **Comic-Con**
- 23-26 lipca, Dallas (USA) ■ **QuakeCon**
- 3-8 sierpnia, Seattle (USA) ■ **The International**
- 5-9 sierpnia, Kolonia (Niemcy) ■ **Gamescom**
- 17-18 sierpnia, Tokio (Japonia) ■ **Tokyo Game Show**
- 28-31 sierpnia, Seattle (USA) ■ **PAX Prime**
- 1-4 października, Moskwa (Rosja) ■ **Igromir**
- 1-31 października (Paryż, Londyn, Bruksela, Berlin) ■ **League of Legends World Championship**
- 6-7 listopada, Anaheim (USA) ■ **BlizzCon**

W Polsce



6-7 czerwca, Kielce GameON

Pierwsza edycja imprezy e-sportowej w Kielcach. Odbędzie się w halach Targów Kielce.

Turnieje: CS: GO, Dota 2, FIFA 15, Hearthstone, League of Legends.

Wstęp: 11 zł.

www.gameon-kielce.pl



30 lipca-2 sierpnia, Płock Płock E-sport challenge

Impreza e-sportowa z pulą nagród 50 000 zł. Odbędzie się w hali sportowej w Siedlinie pod Płockiem (z dowozem autobusem z Płocka).

Turnieje: CS:GO (wpisowe od drużyny: 300 zł), League of Legends (300 zł), FIFA 15 (wpisowe od zawodnika: 50 zł).

plock.esportchallenge.pl



18-20 września, Warszawa Pixel Heaven

Trzecia edycja festiwalu dla miłośników retrogrania i growej twórczości niezależnej. Od ZX Spectrum do automatów, a także Indie Basement 3.0 i cosretroplay. Odbędzie się w Warszawskiej Szkole Filmowej. **Wstęp od 40 zł, dzieci bezpłatnie.**

pixelheaven.pl



16-18 października, Poznań Poznań Game Arena

Impreza dla graczy z bogatą tradycją. W tym roku trzy międzynarodowe turnieje e-sportowe, dwukrotnie większa powierzchnia ekspozycji niż w 2014, 150 wystawców, w tym 80 twórców gier. Odbędzie się na terenie MTP. **Bilety od 20 zł.**

www.gamearena.pl



23-25 października, Warszawa Warsaw Games Week

Zupełnie nowa impreza w gamingowym kalendarzu, przedsięwzięcie SPIDOR. Potwierdzono obecność Sony, Microsoftu, Ubisoftu i Cenegi, a organizatorzy spodziewają się 30 tys. odwiedzających. Odbędzie się w warszawskiej hali Expo XXI. **Wstęp od 30 zł.**

warsawgamesweek.pl



6-8 listopada, Lublin Falkon

Jeden z największych festiwali miłośników fantastyki w Polsce. Wśród atrakcji znajdują się również stanowiska dla graczy i blok gier komputerowych i konsolowych. Odbędzie się na terenie Targów Lublin i lublińskiej Szkoły Podstawowej nr 20.

falkon.co



14-15 listopada, Wrocław Hall of Games

Druga edycja rodzinnej imprezy dla graczy nie tylko komputerowych, która w ubiegłym roku zorganizowana została przy współudziale Techlandu. W 2015 ponownie odbędzie się we wrocławskiej Hali Stulecia.

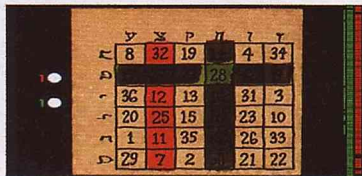
hallofgames.pl



20-22 listopada, Szczecin Szczecin Game Show

Piąta edycja imprezy gamingowej dla całych rodzin. W tym roku odbędzie się w szczecińskiej Galerii Kaskada, a organizatorzy spodziewają się aż 100 000 odwiedzających, nie tylko z Polski. **Wstęp wolny.**

gameshow.szczecin.pl



Cordial Minuet już dostępny

PC Pamiętacie Cordial Minuet? Ta online'owa strategia Jasona Rohrera, w której stawia się prawdziwe pieniądze, od początku wywoływała kontrowersje ze względu na porównania z hazardem. W maju zadebiutowała. Boimy się o portfele, więc nie odpalamy.

www.cordialminuet.com



Zynga znowu wypęda

Biz Zynga planuje kolejne zwolnienia – po dwóch latach znów zamierza zredukować liczbę pracowników o 18%. Ponowne wywalenie 1/6 osób ma poskutkować zaoszczędzeniem 100 milionów dolarów rocznie. Na decyzję miało zapewne wpływ odejście Dona Matricka, CEO Zyngi.

company.zynga.com



The Division w 2016

PC PS4 XBO O Tom Clancy's The Division znowu coraz głośniej, ale choć na początku siedzieliśmy jak na szpilkach, nasz entuzjazm opada coraz bardziej. Wszystko dlatego, że postapokaliptyczny „erpeg online” został po raz kolejny opóźniony, tym razem na pierwszy kwartał przyszłego roku. W skład drużyny developerskiej wchodzi nie tylko Ubisoft Ancey (niegdyś Ubisoft Simulations, odpowiedzialne za ostatnie Asasyny i multi w Splinter Cellach), Ubisoft Reflections (wcześniej Reflections Interactive, z The Crew na koncie) i Red Storm (współodpowiedzialni za trzeciego i czwartego Far Cry'a), ale też dawne Massive Entertainment (World in Conflict).

tomclancy-thedivision.ubi.com



kont założyli już w Hearthstone fani karcianek. (Swoją drogą, jeśli zrobiliś to przed 3 maja, powinny na ciebie czekać dwa darmowe boostery za problemy techniczne). Do rozpoczętej niedawno bety Diablo III w Chinach zapisały się 3 miliony osób, a w ciągu dwóch tygodni od otwarcia jej dla graczy sprzedał się tam milion kopii. Blizzard na pewno ma się z cze-

go cieszyć, choć sytuacja ze starciem już World of Warcraft nie wygląda tak różowo – do końca marca liczba subskrybentów spadła do 7,1 miliona. Niespecjalnie to dziwi, bo gracze od dawna uciekają z serwerów WoW-a, mimo że dotąd nie pojawił się jego prawdziwy pogromca, a cyferki podskoczyły po premierze dodatku Warlords of Draenor. Wydaje się, że

Blizzard powoli zbliża się do momentu, w którym będzie musiał sobie odpowiedzieć na pytanie, czy warto ratować podupadającego na zdrowiu WoW-a. Na razie jednak czas ten nie nastąpił, a Zamieć trzyma w rękawie nadchodzące Heroes of the Storm, dodatek do Hearthstone'a oraz StarCrafta 2: Legacy of the Void.

eu.battle.net

The Black Glove zawieszone

PS4 Next-genowa gra niezależnego Day for Night Games – niedysiejszych współtwórców BioShocka i BioShocka Infinite – może nigdy nie powstać. Dyrektor kreatywny Joe Fielder zdradził na oficjalnej stronie studia, że w tej chwili ekipa postanowiła odłożyć prace nad projektem. Najpierw nie udało się zebrać nawet połowy wymaganej kwoty na Kickstarterze. Potem okazało się, że z drużyny zaczęli się ulatniać kolejni ludzie, którzy w międzyczasie podostawiali etaty w innych firmach. Jak widać, wszystko poszło nie tak, jak powinno, ale nie wygląda na to, żeby studio miało się zamknąć, zwłaszcza że twórców inspirują słowa Paula Neuratha „dobre pomysły nie mają daty ważności”.

www.dayfornightgames.com



GOG Galaxy

Biz Twórcy należącego do CD Projektu serwisu gog.com niedługo przed premierą Wiedźmina 3 bez wielkich fanfar zaprezentowali światu swoją wizję alternatywy dla Steamu. GOG Galaxy ma dawać graczom dużo więcej swobody, nie uzależniać ich od posiadania konta i pozostawiania online, ale również umożliwiać grę w multi ze steamowymi kopiami, a nawet cofnięcie do wersji sprzed ostatniego patcha, gdy coś pójdzie nie tak. Podpięte do niego gry wciąż będą wolne od zabezpieczeń DRM, Galaxy także będzie obsługiwać system osiągnięć. Klient w wersji beta dostępny jest obecnie dla każdego na stronie serwisu.

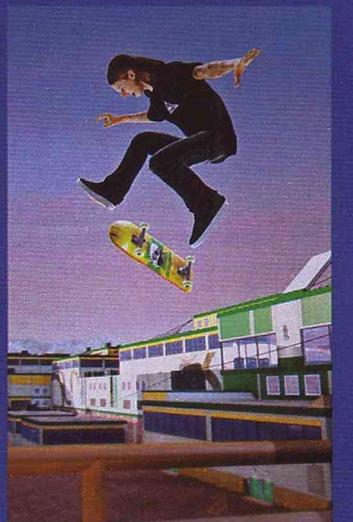
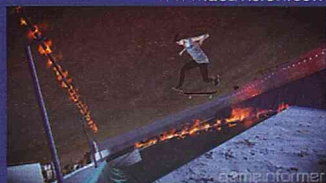
www.gog.com/galaxy

Tony Hawk's Pro Skater 5

PS3 PS4 X360 XBO „Piątka” – mająca przypominać złotą erę serii – powstaje i zadebiutuje jeszcze w tym roku na nowych konsolach, premiera na starych będzie niedługo później. Odpowiedzialne są za nią dwa studia – Robomodo mające już na koncie inne gry serii, a także Disruptive Games. Na razie nie wiadomo o grze zbyt dużo. Zaoferuje zarówno rywalizację i co-opa online (z możliwością levelowania bohatera w multi), jak i rozgrywkę singlową. Stworzony w samotności skate park da się udostępnić innym, nie będzie też problemu, aby przenieść coś offline. Z przy-

czyn, których Activision nie wyjaśniło, multiplayer pojawi się jednak tylko w wersjach na PS4 i XBO. Wśród profesjonalnych zawodników w „piątce” pojawią się Nyjah Huston, Aaron Homoki, Ishod Wair, Riley Hawk, Lizzie Armanto, Chris Cole, David Gonzalez, Leticia Bufoni oraz Andrew Reynolds.

www.activision.com



**King's Quest wraca do przyszłości**

PC PS3 PS4 X360 XBO Aktor Christopher Lloyd (naukowiec z serii filmów „Powrót do przyszłości”) zostanie głosem Grahama w planowanym na jesień rebootie King's Questa. Oprócz Lloyd'a w obsadzie pojawią się m.in. Zelda Williams (córka Robina) i Tom „SpongeBob” Kenny.

www.sierra.com/kingsquest

Spark Unlimited sprzedaje meble

BIZ Spark Unlimited – studio znane z Call of Duty: Finest Hour, Yaiba: Ninja Gaiden Z i Lost Planet 3 – zakończyło działalność. Aż smutno patrzeć, jak bez oficjalnego pożegnania wyprzedaje meble i sprzęt na aukcjach. Powstający w studiu free-to-play również trafił do piachu.

www.sparkunlimited.com

Dziewczyna Z...

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Warner Bros. podzielił się garścią informacji na temat season passa Arkham Knight i wiemy już, że Batgirl będzie grywalną postacią – niestety wygląda na to, że tylko w prequelowym DLC. Wiadomo też, że pod maską kryje się – **UWAGA, SPOILER** – Barbara Gordon, choć niektórzy stawiali na Cassandę Cain.

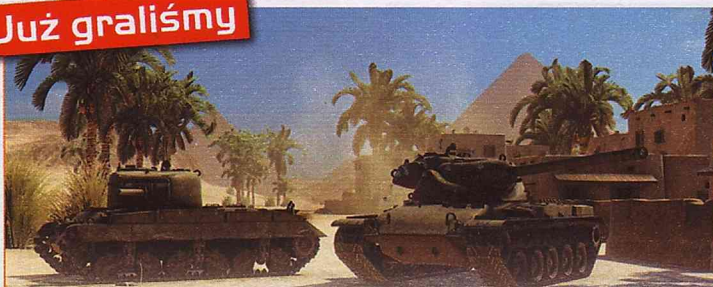
www.warnerbros.com



20

urodziny obchodził w maju BioWare, studio odpowiedzialne za Mass Effecty, Dragon Age'e, KotOR-y, Baldury i Neverwintery. Gratulujemy, życzymy wszystkiego dobrego i czekamy z niecierpliwością na kolejnego Mass Effecta.

www.bioware.com

Już graliśmy**World Of Tanks: Xbox One Edition**

XBO Wraz z garścią wybrańców mieliśmy okazję nie tylko zobaczyć na żywo, ale i solidnie ograć World of Tanks na XBO. Gra tworzona jest, jak jej starsza siostra, WoT Xbox 360 Edition, przez studio Wargaming Chicago-Baltimore i funkcjonalnie jest z nią identyczna, co po raz pierwszy w dziejach świata pozwoli grać w nią – i czatować w niej! – użytkownikom obu Xbok-sów razem. Również konto gracza ma być wspólne dla obu platform, co umożliwi rozwijanie kariery np. z domu, w którym stoi już XBO, jak i u rodziców, gdzie pozostał wierny

X360. Ostrzegamy jednak, że powrót na stare śmieci nie będzie łatwy – WoT na Xboksa One nie tylko jest bardziej precyzyjny (lepszy pad), ale też został niesamowicie poprawiony wizualnie wobec pierwowzoru i działa w rozdzielczości 1080 punktów (we wciąż 30 klatkach na sekundę) z modelami i teksturami HD. Premiera World of Tanks: Xbox One Edition, które naturalnie pozostanie free-to-play, odbyć się ma jeszcze w tym roku. Więcej w publicystyce w tym numerze. [gem]

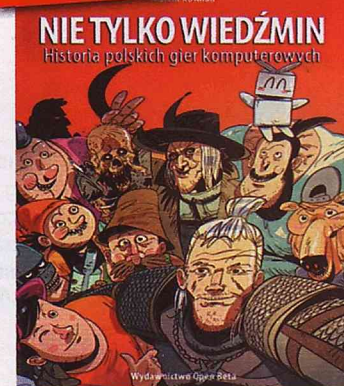
worldoftanksxbox360edition.com

Kill the Faggot skreślone ze Steama

PC Kill the Faggot zniknęło ze Steama w ciągu paru godzin od debiutu na Greenlight. Nic dziwnego – chodziło tam o zabijanie podejrzanych o homoseksualizm. Jeśli zginął heteroseksualista, traciło się punkty. Pojawiały się też komentarze w rodzaju „nosiciel AIDS wyeliminowany”. Twórca, Randall Herman ze Skaldic Games, nie miał ponoć zamiaru obrazić społeczności LGBT, ale

wkurzył wszystkich przewrażliwionych. KtF miało być minigierką w The Shelter: A Survival Story, ale Herman postanowił wydać je osobno jako socjologiczny eksperyment. Jak twierdzi, udało mu się osiągnąć to, co planował. Jednocześnie wkurzył „swoich” – dwie aktorki głosowe i folk-metalowy zespół, którzy zrezygnowali z tworzenia pełnego tytułu.

www.skaldicgames.com

**Książka****Koso o grach**

Dobra wiadomość – w końcu powstała książka kompleksowo omawiająca historię polskich gier komputerowych. Od A do Z. Od totalnej prehistorii (rok 1958!) po Wiedźmina 3. Zła wiadomość jest taka, że autor chyba jednak poległ w starciu z tematem. Mnogość faktów, do których dotarł, nieco go przygniotła. Robi się z tego bardziej naukowa monografia niż książka dla maniaków gier (acz sporo w niej smakowitości i ciekawostek). Do tego bolą nieduża liczba screenów, w dodatku małych i czarno-białych, oraz edytorska usterka – zamieniono miejscami dwie strony: 293 i 294. Ale gdyby to była gra, dostałaby ode mnie 7/10. [Smuggler]

www.openbeta.pl

**ARK: Survival Evolved**

PC PS4 XBO Wildcard chce, aby otwarty świat pełen dinozaurów wydawał się rzeczywisty, ale na razie zaoferowało zwiastun, w którym jedna z bestii – wcale nie latająca – delikatnie lewituje nad podłożem. Wydaje się, że przed studiem dużo pracy nad ARK: Survival Evolved, ale jako że premiera planowana jest na czerwiec 2016, ma jeszcze sporo czasu. W pełnej wersji pojawi się 60 dinozaurów, ale już za chwilę („czerwiec 2015”) na Steama trafi wczesna wersja z 30 bestiami, na które będzie można polować z łukami oraz dzidami i które da się ujeżdżać. Oprócz tego developerzy zapowiadają multiplayer na szeroką skalę, zniszczalne otoczenie, mnóstwo istot kierowanych przez AI – fajnie! – wsparcie dla Morpheusa.

www.playark.com



Hellraid wstrzymany

PC PS4 XBO Na oficjalnej stronie Hellraida pojawiła się informacja, że gra na pewno nie wyjdzie w tym roku, a produkcja została tymczasowo wstrzymana. Techland poinformował, że tytuł nie spełniał oczekiwań studia i musi zostać stworzony od nowa, a studio zamierza się skupić na Dying Light.

www.hellraid.com

Co słychać u Nintendo

BIZ Z raportu finansowego Nintendo wynika, że firma po raz pierwszy od czterech lat wyszła na plus. Do końca marca 2017 Japończycy wypuszczą pięć tytułów na smartfony, z czego jeden jeszcze przed końcem 2015. Oddziałem gier mobilnych zajmować się ma Hideki Konno, producent Mario Kart.

www.nintendo.com

Hudson pracuje w Microsoft Studios

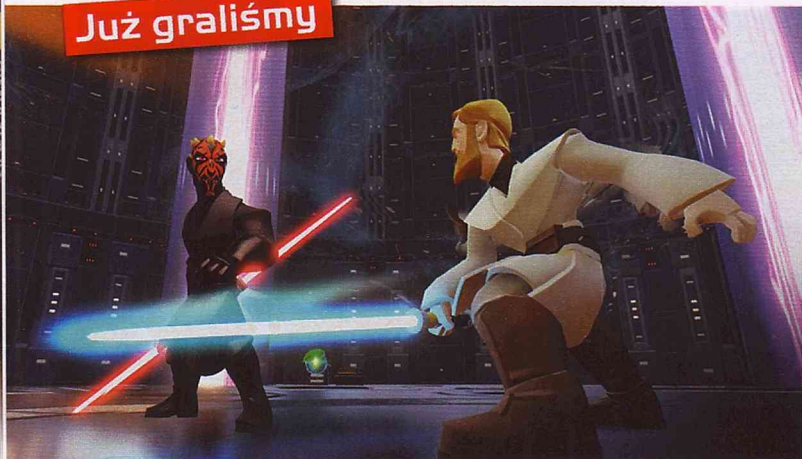
BIZ Casey Hudson – jeden z najważniejszych twórców napędzających KotOR-y i Mass Effecty – opuścił BioWare w sierpniu, a teraz został dyrektorem kreatywnym w Microsoft Studios. Hudson stał się częścią ekipy odpowiedzialnej za HoloLens, technologię związaną z rozszerzoną rzeczywistością.

www.microsoft.com

Desura zalega z płatnościami

BIZ Jak wynika ze skarg developerów na paru forach, platforma sprzedaży cyfrowej Desura zalega z płatnościami. Przedstawicielka firmy poinformowała, że wynika to z przeniesienia siedziby i faktu, że prezes Desury przebywa w szpitalu. Brzmi to tak, jak gdyby osobiście robił przelew...

www.desura.com

Już graliśmy**Disney Infinity 3.0: Play Without Limits**

PC PS3 PS4 X360 XBO Wii U And iOS Na pierwszym na świecie pokazie w Londynie autorzy pochwalili się całkowicie przeprojektowanym gameplayem: walka jest znacznie płynniejsza, pojawiły się kombosy, ataki specjalne czy finishery. Stworzono też od zera silnik prowadzenia pojazdów, a playsety zyskały na głębi i miodności. Nowych zapowiedziano pięć (trzy oparte na uniwersum Gwiezdnych Wojen, czwarty na filmie Pixara „W głowie się nie mieści”, a piąty bazujący na ostatniej części „Avengers”). W końcu zmieniono plac zabaw – dodano hub, w którym gracz będzie mógł wybrać m.in. przygodowy toy box takeover generujący poziomy wypełnione wrogami i przeszkodami czy toy box speedway pozwalający ścigać się wszelkiej maści pojazdami (pojawia się nawet filizanka!) na trasach rodem z pełnoprawnych arcade'owych samochodówek. Premiera jesienią. [Bastian]

infinity.disney.com

Overkill's The Walking Dead

PC PS4 XBO W sierpniu wyszło na jaw, że Robert Kirkman – autor oryginalnego komiksu „The Walking Dead” – współpracuje ze studiem Overkill, tym od PayDaya 2, nad co-opowym shooterem na podstawie papierowej serii z zombiakami. Teraz Starbreeze (firma matka Overkill'a) zdradził platformy oraz potwierdził datę premiery – 2016. Wiadomo też, że tytuł zostanie wydany przez 505 Games, z którym firma pracowała przy okazji poprzedniej gry.

www.starbreeze.com

Tajny przekaz 06/2015

CDA Jesteśmy przebiegli i lubimy was zaskakiwać, w związku z czym tajny przekaz w poprzednim numerze znajdował się na płycie. Głowiliście się dłużej niż zwykle, przez co MQC przegrał zakład i musiał zmierzyć się ze Światem Kucyków 3 (recenzja w numerze). Zagadkę rozwiązał Eryk – po pierwszej podpowiedzi zerknął do kodu HTML modulatora na DVD i znalazł link do filmu rejestrującego dowcip zrobiony Naczelnemu (szukajcie go na naszym kanale YT lub fanpage'u na FB). W tym numerze znów znajduje się tajny przekaz. Zachęcamy do zabawy, zwłaszcza że rozwiązaniem jest bomba, nad którą część redakcji pracuje od dłuższego czasu.

www.cdaction.pl

**Hatred w Dzień Dziecka**

PC Jeśli polskie studio dotrzymało terminu, kontrowersyjna gra akcji z bohaterem masakrującym bezbronną cywilną zadebiutowała na świecie 1 czerwca. Wydanie tytułu w Dzień Dziecka to niezłe zagranie marketingowe, biorąc pod uwagę to, że w Stanach Hatred dostało plaketkę „tylko dla dorosłych”, co z reguły odstrasza potencjalnych dystrybutorów. Znaczące jest to, że tytuł Destructive Creations jest pierwszym, który mimo tak ostrej metki pojawi się na amerykańskim Steamie. I ponoć miał wyjść już 19 maja, ale nie dziwimy się, że twórcy nie chcieli konkurować z Wiedźminem.

www.destructivecreations.pl

**Cossacks 3**

PC Ukraińskie GSC GameWorld, które kiedyś dało graczom Stalkera, planuje kolejną grę, ale nie będzie to postapo, lecz... Cossacks 3 – słowami twórców „nowoczesny remake najlepszej strategii 2001 roku”. Nad trzecią odsłoną starożytnego RTS-a osadzonego w XVII i XVIII wieku studio pracuje już od 1,5 roku i zamierza ją wydać w ostatnim kwartale 2015. Wśród „ficzerów” obiecuje duże bitwy, na 10 000 walczących jednostek naraz, tuzin nacji, a wszystko to w pięciu historycznych kampaniach i multiplayerze dla maksymalnie siedmiu graczy. A że to klasyczny RTS, nie obejdziesz się bez zbierania zasobów, budowania i rozwoju. Jeżeli zaś chodzi o Stalkera, GSC nadal ma prawa do marki i wcale nie wyklucza tego, że być może jeszcze do niej powróci, ale na pewno nie przed premierą trzecich Kozaków.

www.cossacks3.com

SZKOŁA UCZY

**Edytor w This War of Mine**

PC W grze o wojnie widzianej oczami cywila pojawił się edytor. Dzięki niemu możesz tworzyć nowe sceny, zmieniać pogodę i czas pozostały do zakończenia wojny, angażować postacie i kreować kolejne. Update wprowadza też dwie lokacje i trochę muzyki.

www.11bitstudios.com
Watch Dogs 2 w drodze?

BIZ Julien Risse z paryskiej siedziby Ubisoftu pochwalił się na profilu w LinkedIn posadą starszego programisty przy Watch Dogs, Bad Blood i – uwaga – Watch Dogs 2. W tej chwili „dwójki” w internetowym CV developera już nie ma, ale to kolejna sugestia, że coś jest na rzeczy.

www.ubisoft.com | www.linkedin.com

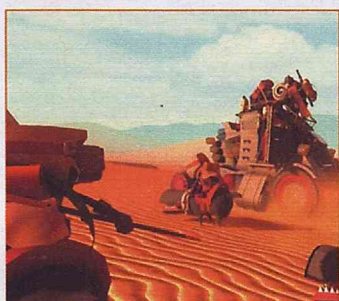
E-sport w szkole

BIZ Jeśli MEN wszystko przyklepie, Zespół Szkół Technicznych w Kędzierzynie-Koźlu będzie mógł pochwalić się pierwszym w Polsce profilem łączącym e-sport z produkcją gier. Wydaje się to pretekstem do szybszego przyswajania wiedzy informatycznej przez uczniów technikum, a klasyczny program zostanie tak podkreślony, by mogli się uczyć grafiki, programowania w popularnych silnikach (Unity, Unreal itp.), dobierania i konfiguracji sprzętu. Ich edukacja zakończy się jednak standardowo: uzyskaniem tytułu technika informatyka i maturą. Najciekawsze jest to, że w ramach 30-osobowej klasy powstaną trzy 5-osobowe drużyny Counter-Strike'a: Global Offensive (jedna główna i dwie rezerwowe), a w dodatkowych godzinach będą odbywały się treningi oraz lekcje teoretyczne. Szkoła obiecuje trenera, prywatny serwer, budżet na wyjazdy i psychologa. To ostatnie jest szczególnie ciekawe w kontekście tego, że uczniowie będą mieć kontakt z CS:GO od pierwszej klasy, mimo że PEGI zaleca ją pełnoletnim graczom. Adam Bugiel, jeden z pomysłodawców, podkreśla jednak, że to tylko zalecenie, a kadra będzie na bieżąco oceniać stan uczniów.

www.zstio.net


Silent Hills nie powstanie

BIZ Konami oficjalnie potwierdziło: Silent Hills w wykonaniu reżysera Guillermo del Toro i Hideo Kojimy zostało zamordowane, nim zdążyło się narodzić, ale firma chce nadal eksploatować horrorową markę. Ta cała sytuacja specjalnie nie dziwi, biorąc pod uwagę perypetie ojca Metal Gear Solid z Konami, i jest tym smutniejsza, że z PSN-u zniknęło bardzo dobre demo gry, PT. W to ostatnie da się grać, jeśli ktoś pobrał przed 29 kwietnia. Swoją drogą, w sieci pojawiła się petycja mająca na celu zmuszenie Konami do powrotu do porzuconego projektu i w chwili pisania tego newsa ma 155 tysięcy podpisów.

www.konami.com


Prześliczne Little Devil Inside

PC PS4 XBO Little Devil Inside – które bez problemu zgromadziło wymaganą kwotę na Kickstarterze – wybaczymy to, że jest dziwactwem, połączeniem survivalowej gry akcji i przygodówko-erpega nastawionego na eksplorację. Twór Neostream wygląda bowiem po prostu rewelacyjnie ze swoją stylizowaną, trójwymiarową, wymuskaną grafiką. Poza tym pokaże graczom również to, co dzieje się pomiędzy misjami: powrót do codzienności w rodzinnym, interaktywnym miasteczku. Główny bohater jest, jakżeby inaczej, asystentem profesora zajmującego się zjawiskami paranormalnymi. Czekają go więc i przygody, i – miejmy nadzieję – interesujący towarzysz, również w co-opie. Każda misja ma być jak długa podróż, do której trzeba się należycie przygotować, robiąc zwiady i szykując odpowiedni, podszyty steampunkiem sprzęt. Będzie walka na miecze i strzelanie z pistoletów, będą wślizgi, skradanie i nurkowanie, a także losowe spotkania z innymi graczami. Premiera tej perełki w czerwcu 2016.

www.neostream.com


Garbage Day

PC Oglądałeś „Dzień Świstaka”? Potrafisz sobie wyobrazić, jak by to było musieć przeżywać w kółko ten sam dzień? Oszaleć idzie, nie? Nic dziwnego, że Garbage Day – inspirowany wspomnianym filmem sandbox, w którym powtarza się jeden dzień – pozwala bohaterowi na strzelanie do przechodniów i niszczenie domów. A nawet zachęca do niekonwencjonalnych zagrań, bo opór protagomisty wciąż pamięta to, co działo się wcześniej, w przeciwieństwie do jego sąsiadów, co wpłynie na prowadzone dialogi. Celem jest oczywiście wydostanie się z pętli i coś czujemy, że kluczem do tego będzie pobliska elektrownia atomowa. Premiera tytułu, tworzonego przez 19-letniego Litwina, jeszcze w tym roku.

www.indiedb.com/games/garbage-day

Five Nights at Freddy's 4 w Halloween

PC Scott Hawthorn – twórca hitowej serii horrorów, których fenomenowi nie rozumiemy w redakcji – zapowiedział czwartą, ostatnią odsłonę serii. Wyznaczył też datę – 31 października tego roku, w Halloween. Swoją drogą, jeste-

śmy pełni podziwu dla autora, który wydaje kolejne części szybciej, niż Stephen King pisze książki: „jedyńka” trafiła do graczy w sierpniu 2014, „dwójka” w listopadzie, a „trójka” w marcu. Jeśli chcecie przeczytać,

dłaczego Papkin nie uważa tej ostatniej za dobry horror, zajrzyjcie do działu recenzji. Przypominamy, że na podstawie serii powstaje film Warner Bros. – więcej o nim w CDA 06/2015.

www.scottgames.com

Reality Pump zamknięte

BIZ Reality Pump zostało zamknięte. O przyczynach takiej decyzji, a także o historii studia odpowiedzialnego za serie Earth i Two Worlds oraz przyniesionego negatywnymi recenzjami Raven's Cry'a możecie przeczytać w tekście Papkina w Publicystyce.

www.realitypump.com/pl/news.html

The Walking Dead nie w tym roku

PC PS3 PS4 X360 XBO IOS Telltale zdradziło, że trzeci sezon The Walking Dead nie wyjdzie w tym roku. Jednocześnie post na Twitterze sugeruje, że coś związanego z serią zadebiutuje jeszcze w 2015 – być może jakiś samotny epizod zachęcający albo jakiś projekt łączący gry z innym medium.

www.telltalegames.com

Massive Chalice 1 czerwca

PC Nie tylko Hatred wychodzi w Dzień Dziecka. Śliczna i grywalna gra strategiczno-taktyczna Double Fine, która już w bieżącym roku ma być w sprzedaży od 1 czerwca i nie wyobrażamy sobie, aby jakkolwiek fan gatunku mógł przejść kolo niej obojętnie.

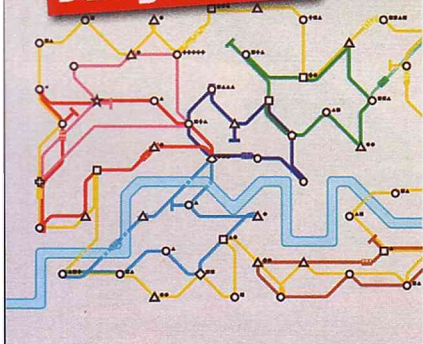
blog.massivechalice.com

Stan wciąż w rozkładzie

PC Nowa wersja State of Decay – Year One Survival Edition – została przyjęta dość chłodno. Fani są oburzeni tym, że zamiast poprawienia niedociągnięć oryginału wciska im się za 28 € tak samo niedorobiona i niewiele ładniejsza reedycja. Złe Undead Labs!

stateofdecay.com

Już graliśmy



Mini Metro

PC And iOS Budowanie i zarządzanie metrem nie jest pomysłem nowym, ale Mini jest genialne w swojej prostocie. Grafika przypomina mapki metra, tyle że z figurami geometrycznymi zamiast nazw stacji (do wyboru jest kilka miast z rozbudowanymi systemami kolejek podziemnych, z Londynem na czele), przy których pojawiają się mniejsze figurki – też geometryczne, tyle że mniejsze i wypełnione czernią. Celem jest stworzenie takiej sieci, by te wszystkie czarne kółeczka, trójkątki i kwadraciki nie miały czasu się wkurzyć. Łatwe? Jeśli chodzi o mechanikę, bardzo – wystarczy przeciągnąć myszą linię między dwiema stacjami i już mamy niebieską linię z jednym pociągiem. Potem dokładamy następne proste i kolejki, by jak najlepiej obsłużyć coraz więcej stacji. Nie musimy się martwić o kasę, ogranicza nas wyłącznie liczba linii, pociągów, tuneli czy dodatkowych wagonów. Z czasem mamy tego wszystkiego do dyspozycji jeszcze więcej, ale nie ma się co oszukiwać – w Mini Metro wygrać się nie da, bunt można tylko odwlec w czasie (liczonym w minutach, a nie godzinach). To opóźnienie jest jednak szalenie przyjemne, choć w wersji early access nie ma jeszcze ani jednego dźwięku. Jeśli lubisz główkować – polecam. [AI]

www.dinopolclub.com/minimetro



pudełkowych kopii GTA V – z raportu finansowego Take-Two wynika, że niemal tyle trafiło do sklepów od premiery we wrześniu 2013 do końca marca tego roku, licząc wszystkie wersje gry. Jeszcze na początku lutego było to 45 milionów egzemplarzy. Z tego samego zestawienia dowiedzieliśmy się, że do sklepów dostarczono 2,5 miliona egzemplarzy Evolve.

www.take2games.com



The Bard's Tale 4 będzie się zbierać

PC Pojawił się pierwszy screenshot z The Bard's Tale 4, nadchodzącej – w przypadku powodzenia zbiórki na Kickstarterze, która powinna ruszyć w dniu premiery tego numeru CDA – kontynuacji znanej serii dungeon crawlerów rozpoczętej w 1985 roku. (Kamera została odsunięta, ale reszta została wyrenderowana na silniku gry, Unreal Engine 4). Brian Fargo z inXile Entertainment zdradził też garść informacji na temat produkcji. Odejdzie ona od klimatu rebootu Vivendi z 2004 roku, jak gdyby nigdy się nie wydarzył. Zaoferuje pokrośzone lochy i zagadki, które da się rozwiązywać w pierwszej osobie, a także elementy znane z poprzednich gier. Inspirowana będzie szkockim folklorem – obiekty i budynki powstaną na podstawie zdjęć zrobionych podczas podróży w tamte okolice, a nad ścieżką dźwiękową pracuje folkowa wokalistka Julie Fowlis (znana ze śpiewu głównej bohaterki w „Meridzie walecznej”), wykonująca utwory w języku gaelickim szkockim. inXile ma już za sobą zbiórki na Wastelanda 2 i nowego Tormenta, więc o wynik się nie martwimy.

www.inxile-entertainment.com

Game 4

PC XBO Niezależne studio The Behemoth udostępniło 20 minut gameplayu swojej nowej gry, zatytułowanej na razie roboczo Game 4. Według twórców to szybka, turowa, co-opowa przygoda, ale wygląda na to, że ten niepoważny tytuł będzie taktycznym erpegim, w którym farmer jagód (później wraz z drużyną) będzie dzielnie walczył na heksach z wrogami pojawiającymi się już w pierwszej minucie. Grafika wygląda jak ręcznie malowana i jest przeuroczo animowana, a do tego dochodzi zabawny narrator komentujący wydarzenia na mapie. Daty premiery brak. Wiadomo za to, że oprócz singla pojawi się dwuosobowa kooperacja oraz tryb 2 na 2.

www.thebehemoth.com | skroc.pl/game4



Need for Speed

PC PS4 XBO Pojawiły się nowe informacje na temat nadchodzącego „dużego” Need for Speeda. Będzie rebootem rozgrywanym się – jak Undergroundy – nocą w otwartym mieście. To drugi po Rivals tytuł serii, który dostąpi zaszczytu wydania na nowych konsolach, a jego produkcją również zajmie się szwedzkie studio Ghost Games. Developerzy obiecują angażującą fabułę, wyścigi, drifting i naturalnie mnóstwo opcji personalizacji samochodu, żebyś mógł się przywiązać do swojej wymuskaney bryki. Premiera jesienią.

www.needforspeed.com

Mobilne



Earthcore: Shattered Elements

iOS W App Store pojawiła się free-to-playowa karcianka rodzimego Tequila Games. Prosta, ale taktyczna rzecz, w której karty przypisane są do żywiołów, gracz może samodzielnie craftować „kartoniki” i zagrywać mocniejsze kosztem zdrowia.

Cena: darmowe (mikrotransakcje)

www.earthcoregame.com | itunes.apple.com



Snake Rewind

And iOS WP Czy istnieją ludzie, którzy nie grali w Węża na Nokii? Tanelli Armanto (ojciec oryginalnego Snake'a z 1997 roku) i Rumilus Design stworzyli sequel, który przystosowuje grywalność starej wersji do oczekiwań współczesnych graczy. Czytaj: więcej „ficzerów” i mikrotransakcje.

Cena: darmowe (mikrotransakcje)

play.google.com | itunes.apple.com | windowsphone.com



Hitman GO

PC And iOS WP Turówka taktyczna z Hitmanem trafiła na Windowsa Phone'a. enki kupił tę logiczną skradankę na Androida i poleca jako prostą rzecz do autobusu, w której chodzi o to, by jako agent w garniturze ściągać kolejnych strażników poprzez zachodzenie ich od tyłu.

Cena: ok. 27 zł (And), ok. 18 zł (5 S, iOS, WP)

play.google.com | itunes.apple.com | windowsphone.com



Grim Fandango Remastered

PC PS4 PSV And iOS Klasyczna przygodówek w zremasterowanej wersji trafiła na platformy mobilne! Pierwszorzędna historia, świetne dialogi i muzyka, a także klimat meksykańskiego folkloru to tylko niektóre argumenty na to, że jeśli nie grałeś, Grim Fandango to absolutny must have.

Cena: ok. 44 zł (And), ok. 37 zł (10 S, iOS)

play.google.com | itunes.apple.com

MODY DO GIER

Schlebia modzie: 9kier

Co numer Krigore wrzuca na płytę garść ciekawych modów. Tym razem, przy okazji premiery Dzikiego Gonu, padło na Wiedźmina 2, ale jeśli interesują cię nowinki, ta strona jest dla ciebie.



Zmodujesz Total War: Attila

Na Steamie pojawiła się beta oficjalnych narzędzi modderskich The Attila Assembly Kit pozwalających spersonalizować rozgrywkę w Total War: Attila. Dzięki nim jesteś w stanie zmieniać statystyki, wygląd i nazwy jednostek, a także bawić się modelami i teksturami (oraz skonwertować je w pojedynczy, łatwy do udostępnienia plik). Za pomocą edytora 3D możesz projektować własne budynki oraz bitwy – i multiplayerowe, i historyczne, i customowe. Da się też pobawić wyglądem map kampanii i przypisać konkretne pola walki do lokacji na mapie. A wszystko to, wraz z 60-gigową paczką danych, za darmo. Kiedy premiera, nie wiadomo.

www.totalwar.com/attila



Dying Light w kosmosie

W Dying Space zamiast zabijania martwiaków możesz się skupić na parkourze w kosmosie. Eksplorujesz przestrzeń, skacząc po asteroidach. Nieważne, że te skały nie powinny być całkiem nieruchome, a w kosmosie nie powinno być grawitacji...

stea.com/workshop

Cities: Skylines

Mody do Cities: Skylines – gry, w której enki przez długie godziny stawiał budynki oraz antyhałasowe bariery przy ruchliwych ulicach, doprowadzał elektryczność – mnożą się jak grzyby po deszczu. Co jakiś czas pojawiają się ciekawe projekty, choć nie wszystkie zarabiają na tym jak były pracownik Maxisa, który wskutek akcji na Patreonie dostaje prawie trzy tysiące za każdy stworzony budynek.

www.citiesskylines.com



W pierwszej osobie

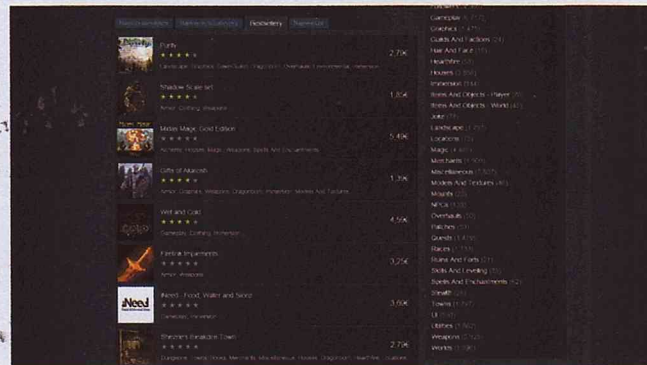
Fr0sZ pracuje nad pierwszoosobowym modem, choć naturalnie nie oznacza to, że będziesz biegł przez całe miasto i ręcznie doprowadzał wodociągi. W udostępnionym gameplayu widać, że w modzie dwójka graczy będzie mogła wcielić się w dwóch mieszkańców miasta. W zasadzie niewiele więcej wiadomo, nawet sam modder nie jest zdecydowany, co chciałby z nim zrobić.

skroc.pl/fr0sz

CityCopter

Modder Nisquity wpadł z kolei na pomysł, by na podstawie Cities: Skylines zrobić... symulator lotu. Udostępniony filmik z wcześniejszej wersji moda pokazuje trochę podniebnych (czy raczej przyziemnych) wygibasów, prezentując przy okazji model fizyczny i system wykrywania kolizji. Alfę znajdziecie też w Warszawie Steam.

skroc.pl/citycopter



Bethesda porzuca płatne mody

Ledwie wprowadzone, a już usunięte – tak najłatwiej opisać implementację płatnych modów Skyrima za pośrednictwem Warsztatu Steam. Miały one umożliwić modderom zarabianie na swojej pracy i zwiększenie jakości udostępnianych dzieł, ale społeczność była tak bardzo oburzona, że Bethesda i Valve zdecydowały się porzucić ten pomysł już po kilku dniach. (Na szczęście zdążyliśmy zrobić screena). Niewykluczone zresztą, że jeszcze do niego powrócą po wstąpieniu się w krytykę, jaka załaziła ich skrzynki mailowe. Jeśli tak się stanie – co sugeruje wpis „wierzmy w to, że jest w tym jakiś użyteczny ficzer” – najpewniej zostanie najpierw dziesiątki razy przeżuty i zjawi się w innej formie.

steamcommunity.com | www.bethsoft.com

Bany w Grand Theft Auto V

Pod koniec kwietnia w sieci rozkwitły narzekania na Rockstara, który zaczął banować graczy korzystających z multiplayerowych modów, czasami zmieniających GTA V tylko wizualnie. Chwilę później pecetowa wersja gry została spatchowana w sposób uniemożliwiający używanie modyfikacji. Modderzy zaczęli więc kombinować, a na języki trafiła rockstarowa polityka względem modów, co zmusiło studio do poruszenia tej niewygodnej kwestii. Okazuje się, że jego podejście jest takie samo jak w przypadku „czwórki” – nikt nie dostanie bana za mody singlowe, ale GTA Online to osobna para kaloszy, której trzeba bronić przed oszustwami. Antymodowe działanie wspomnianego

patcha nie było zamierzone, ale jednocześnie Rockstar podkreśla, że korzystanie z fanowskich modów może kłócić się z oficjalnym kodem po różnego rodzaju update'ach. Mimo to zachęcamy do pogrzebienia w sieci, bo w menu smakosza modów są choćby drifting, wnętrza części budynków, agresywni, uzbrojeni przechodnie, grywalny statek kosmiczny, broń antygrawitacyjna, świat pozbawiony wody albo zalany przez tsunami... Jest też trochę absurdu, jak samochody zamiast pocisków, i mod pozwalający sterować telefonem w grze za pomocą iPhone'a. Uważajcie tylko na Angry Planes, bo wykryto tam trojana.

www.rockstargames.com

www.gta5-mods.com

Bany za boty w WoW-ie

W połowie maja Blizzard porozdawał bany tym, którzy korzystają z botów dla uzyskania przewagi nad innymi graczami w World of Warcraft. Szacuje się, że mogło to dotknąć aż 100 tysięcy kont. Blokady nie są permanentne, tylko 6-miesięczne, ale to wciąż długo. Nawet twórcy HonorBuddy, jednej z najpopularniejszych płatnych aplikacji tego typu, przyznali, że ich program najprawdopodobniej został po raz pierwszy wykryty, i przeprosili zbanowanych graczy, podkreślając jednocześnie, że korzystający z softu robili to na własną odpowiedzialność.

eu.battle.net



JUŻ NA DNIACH

Heroes of the Storm (MOBA)

PC MOBA Blizzarda, którą Allor uwielbia i którą 9kier gardzi, wychodzi z bety. Ci, którzy do tej pory nie grali w Moby, teraz pewnie zaczną.



Kholat (przygodowa)

PC Tragiczna śmierć górskiej ekspedycji. Chłód i potęga Uralu. Czekamy z niecierpliwością, nie tylko dlatego, że to polska rzecz, a Sean Bean będzie podkładał głos narratorowi.

Batman: Arkham Knight (akcja)

PC PS4 XBO Nowy Nietoperz od Rocksteady będzie mógł pruć swoim batmobilem przez mroczne Gotham. My i tak wolimy szybować!



02.06

10.06

16-18.06

23.06



E3

MQC i Berlin pojadą do Los Angeles śledzić wielkich branż na najważniejszych targach świata. Pierwszy raz konferencję zorganizuje Bethesda, by pokazać reboot DooMA i, jak głoszą plotki,

kolejnego Fallouta. Zadebiutuje też Square Enix, a Nintendo pojawi się cyfrowo. Nie ma też co liczyć na grywalną wersję nowej Zeldy. Wśród stałych bywców znajdują się Microsoft (spodziewamy się Halo 5: Guardians, Rise of

the Tomb Raider i nowej Forzy. A może by tak Gears of War 4?) i Sony (Uncharted 4: A Thief's End? No Man's Sky?). Najwyższa pora, byśmy dowiedzieli się więcej o nowym Asasynie i The Division, a przecież w zanadru Ubi-

soft trzyma też Rainbow Six: Siege. Po EA spodziewamy się reboota Need for Speeda, nowej Fify, Star Wars Battlefront i Mirror's Edge'a. I co to byłoby za rok bez nowego Battlefielda! Relacja w następnym numerze.

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK) PLATFORMY

CZERWIEC

02 Heroes of the Storm (MOBA)	PC
05 D4: Dark Dreams Don't Die (przygodowa)	PC
09 The Elder Scrolls Online (MMORPG)	PS4, XBO
10 Kholat (przygodowa)	PC
12 Lego Jurassic World (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS
23 Batman: Arkham Knight (akcja)	PC, PS4, XBO
EA Sports PGA Tour (sportowa)	PC, PS4, XBO

II KWARTAŁ

Badland: Game of the Year Edition (platformowa)	PC, PS3, PSV, XBO, Wii U
Blood Bowl 2 (sportowa/strategiczna)	PC, PS4, XBO
Clockwork Empires (RTS)	PC
Final Fantasy VII (RPG)	PS4
Lightning Returns: Final Fantasy XIII (RPG)	PC
Room 3, The (logiczna)	And, iOS
Sunset (przygodowa)	PC
Ultra Street Fighter IV (bijatyka)	PS4
Warhammer 40,000: Regicide (taktyczna)	PC, And, iOS

LIPIEC

10 F1 2015 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
15 God of War III Remastered (akcja)	PS4
Flame in the Flood, The (survival)	PC
Into the Stars (space sim)	PC
Magic Duels: Origins (karcianka)	PC, XBO, iOS

SIERPIEŃ

Shadowrun: Hong Kong (RPG)	PC
----------------------------	----

WRZESIEŃ

01 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (akcja)	PS3, PS4, X360, XBO
04 Mad Max (akcja)	PC, PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK) PLATFORMY

15 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (akcja) PC

29 Lego Dimensions (akcja) PS3, PS4, X360, XBO, Wii U

III KWARTAŁ 2015

Armello (strategiczna)	PC
Devil's Men, The (przygodowa)	PC
Godzilla (akcja)	PS3, PS4
Knee Deep (przygodowa)	PC
Lost Dimension (RPG/taktyczna)	PS3, PSV
Mortal Kombat X (bijatyka)	PC, PS3, X360
Screencheat (FPS)	PC
Swindle, The (akcja)	PS3, PS4, PSV, XBO, Wii U
Victor Vran (hack'n'slash)	PC
Wasteland 2 (RPG/taktyczna)	PS4, XBO

PAŹDZIERNIK

13 Rainbow Six: Siege (FPS)	PC, PS4, XBO
27 Halo 5: Guardians (FPS)	XBO
31 Five Night's at Freddy's 4 (survival horror)	PC

LISTOPAD

6 Call of Duty: Black Ops 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
19 Star Wars Battlefront (FPS)	PC, PS4, XBO

IV KWARTAŁ

Cossacks 3 (RTS)	PC
Disney Infinity 3.0: Play Without Limits (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, And, iOS
Divinity: Original Sin Enhanced Edition (RPG)	PS4, XBO
Giana Sisters 2 (platformowa)	PS4, XBO, Wii U
King's Quest (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
Need for Speed (wyścigi)	PC, PS4, XBO
Rise of the Tomb Raider (akcja)	X360, XBO
Torment: Tides of Numenera (RPG)	PC

TYTUŁ (GATUNEK) PLATFORMY

Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMORPG) PC, PS4, XBO

JAKOŚ W 2015

Armored Warfare (MMO/akcja)	PC
Battlecry (MOBA)	PC
Everybody's Gone to the Rapture (przygodowa)	PS4
Fable Legends (RPG)	PC, XBO
Firewatch (przygodowa)	PC
Ghost in the Shell Online (MMOFPS)	PC
Gigantic (MOBA)	PC
Hunt: Horrors of the Gilded Age (akcja)	PC
Just Cause 3 (akcja)	PC, PS4, XBO
Magic Duels: Origins (karcianka)	PS4
No Man's Sky (akcja)	PC, PS4
Overlord: Fellowship of Evil (RPG/akcja)	PC, PS4, XBO
Persona 5 (RPG)	PS3, PS4
Phantom Dust (bijatyka)	XBO
Project CARS (wyścigi)	Wii U
Rebel Adventure (space sim)	PC, PS4
Rock Band 4 (muzyczna)	PS4, XBO
Samorost 3 (przygodowa)	PC, And, iOS
Scalebound (akcja)	XBO
Soma (survival horror)	PC, PS4, XBO
Space Hulk – Deathwing (FPS)	PC, PS4, XBO
Superhot (FPS/taktyczna)	PC
Tony Hawk's Pro Skater (sportowa)	PS3, PS4, X360, XBO
Trine 3: The Artifacts of Power (platformowa)	PC
Trudy's Mechanicals (taktyczna)	PC
Warhammer: End Times – Vermintide (akcja)	PC, PS4, XBO
World of Tanks (MMO/akcja)	XBO
World of Warships (MMO/akcja)	PC

► PRODUCENT: EIDOS MONTREAL
► DATA WYDANIA: NIEZNANA
► MULTI: BRAK
► WWW.DEUSEX.COM

► GATUNEK: AKCJA/SKRADANKA/RPG

DEUS EX

MANKIND DIVIDED

► Policjanci rozładowali napięcie, grając z mieszkańcami w zbijanego. Szkoda, że użyli do tego gumowych kul.



■ Nie buntował ludzkości(*): **Papkin**

Mogę to powiedzieć jako pierwszy w Polsce i proszę mnie swobodnie cytować, bo rzadko kiedy mam podobną pewność: *Mankind Divided* nie będzie tytułem dobrym. Będzie tytułem znakomitym. Tym wszystkim, czym *Human Revolution* mógłby być, gdyby jego nadgarstków nie krępowały kajdanki technicznych ograniczeń.

Ostrzeżenie dla jednostek amuzykalnych: za refren trzech najbliższych stron posłuży słowo „kontrast”. Motyw przewodni wrzuci was w odwieczną wojnę racjonalizmu z empirią i każe zabrać głos w niej odwiecznym sporze: bezpieczeństwo ogółu kontra wolność jednostki. Zresztą kompozytorzy nie tylko skonfrontują dylematy i estetyki, ale też wetkną między skradankowe melodie to, co dotychczas nie rozbrzmiewało. Nuty dynamicznej akcji.

Barbie Girl

Finał poprzedniczki zaowocował narodzinami mechanicznego apartheidu i zamknięciem biomechanicznie zmodyfikowanych jednostek w gettach. Do jednego z nich zmierza poduszkowcem Jensen, przemawiający znajomym, szorstkim pomrukiem Eliasa Toufexisa. Półgodzinny gameplay, jaki zaprezentowano w Montrealu, rozpoczyna się od krótkiej wymiany zdań z Chikanem, pilotem transportującym Adama do enklawy w Golem City. Z polecenia Task Force 29, nowo powstałej komórki Interpolu, protagonista ma się tam przyrzeć grupie Augmented Rights Coalition, terrorystom (choć jak słusznie zauważyła Mary DeMarle, scenarzystka gry: – *Terrorysta dla jednego człowieka dla drugiego jest bojownikiem*

o wolność) dowodzonym przez niejakiego doktora Ruckera. Kilka miesięcy temu ów zawiązał luźną koalicję walczącą o prawa zmodyfikowanych, wykazał się zresztą medialnym obyciem i politycznym sprytem, dzięki którym jest w mieście uważany za symbol Sprawy. Misja rozpoczyna się w najgorszym dla ARC momencie, tuż po przypisaniu grupie ataku na Rozicka Station. Na ulicach trwają łapanki, drony jak szalone świecą promieniami skanującymi, policjan-

ność tworzenia gry, to solidne narzędzie, które wręcz znakomicie radzi sobie z efektami cząsteczkowymi, głębią ostrości, poruszaniem się ubrań na wietrze oraz z tradycyjnym fetyszem Square Enix – realistycznym renderowaniem uczesania („najbardziej dynamicznym w branży, każdy włos jest osobno animowany” – jak dopowiadał jeden z projektantów). Otoczenie znacznie zyskało na interaktywności, stąd wyciągnąwszy zza pazuchy lufę, trzeba się liczyć z tym, że „chaos rodzi

Chce być nie tylko skradanką, ale i dynamiczną grą akcji.

ci katują kogoś na rogu ulicy, pielęgniarka stara się wyślagać fiolkę neuropozyny, a grzejący się przy koksowniku mieszkańcy ignorują zamieszanie, odwracając wzrok.

Zatrzymajmy się na chwilę i spójrzmy na technika tej sceny. Warto, bo *Mankind Divided* ma szansę zaważyć o rząd dusz również wizualnie (w przeciwieństwie do spóźnionego na tym polu *Human Revolution*). Dawni, silnik napisany specjalnie na okolicz-

wieć chaosu” (© Tom Clancy). Podczas strzelanin w powietrzu latają papierzyska, szkło pęka na miliony kawałków, a pociski przebijają się przez chmury tynku i tumany kurzu.

Graficy dostali nowe zabawki, ale i znacznie rozszerzyli swoją wizję. I nie, nie chodzi tu wcale o pozbycie się charakterystycznego filtra. Kolorystycznie gra ma zerwać z monochromatyzmem i zabawić się kontrastami, nie tylko wykroczy poza czernie i złoto, ale

► Mechaniczne kończyny, wszczepy... No dobra, pora na botoks.



► Strażnicy mieli beczkę śmiechu, ale Adam wystrzelał się z kawałów.

► Łuk był napięty, ale to Jensen wystrzelił jako pierwszy.

wręcz zderzycie i zimne palety barw. Obok znajomej estetyki cyberrenesansu pojawia się lokacje wpisane w nurt „korporacyjnego feudalizmu”, stylu architektonicznego, mody i dekoracji żeniących średniowieczną estetykę z wpływami socrealizmu. Jedną z betonowych wizytówek nurtu stała się Praga (z barwnym akcentem w postaci dzielnic czerwonych latarni, a jakże!), pełniąc w grze funkcję huba. Ulice obszaru biedoty, jak też nowego i starego dystryktu, patrolują policjanci, których egzoszkielety przywodzą na myśl rycerskie zbroje (a mają i wymiar praktyczny: pozwalają służbom na równorzędną walkę z posiadaczami wszczepów). Poza całkiem wiernie przeniesioną stolicą Czech wiadomo także, że zwiedzimy getto w Golem City. A choć nie mogą tego napisać oficjalnie, podczas luźnej pogawędki jeden z twórców palną też, że przepadają w tym całym Eidosie za pewnym łańcuchem górskim. (Ależ Lubię Prowokować Yeti!).

Wojna jednak się zmienia

Po klimatycznym spacerku nastąpiło wyćminienie i przeskok. Jensen jest na tery-

torium ARC. Przygląda się swojej broni, którą teraz może przebudowywać w czasie rzeczywistym. Przed każdą akcją da się szybko dobrać celownik, tłumik, lunetę i amunicję albo zmienić ogień ciągły na przerywany. Już podczas pierwszych wymian ołowiu Deus Ex sygnalizuje dużą nowość: Mankind Divided chce być nie tylko podnoszącą ciśnienie skradanką, ale i dynamiczną grą akcji. Adam nauczył się błyskawicznie przemieszczać między osłonami (wystarczy do tego jeden przycisk) i wyprowadzać zza nich obezwładniające ataki. Jego drzewko umiejętności rozrosło się o sporo aktywnych wszczepów, których – zgodnie z nowym obłożeniem klawiszy – możemy mieć na podurzędziu maksymalnie cztery.

W Human Revolution miłośnicy „agresywnej negocjacji” (© Padmé Naberrie Amidala) mogli jedynie pobawić się średnio użytecznym Tajfunem. Jeśli zechcemy, sequel zamieni niespieszne przemyskanie w cieniu na morderczy taniec. Podczas starć ze zmodyfikowanymi przeciwnikami (które tym razem

nie będą wcale rzadkością) Jensen wykorzystuje chociażby wszczep ilar, jaki – podobnie do „mignięcia” w Dishonored – w oka mgnieniu teleportuje go kawałek dalej. Pruje też z wyrzutni nanoostrzy (w ulepszonej wersji jej klingi mają przygważdżać wrogów do ściany, a w najlepszej aktywować po zderzeniu niewielką bombę). Kiedy indziej strzela ładunkami elektrycznymi, które w pierwszym trybie atakują jego ścisłe otoczenie, przewracając napastników i wytrącając im broń, a po naładowaniu potrafią obezwładnić spory oddział. Mało? Agent chowa za pazuchą także Strzał Tesli, paralizator pozwalający – zupełnie zresztą jak smart pistol w Titanfallu – oznaczyć kilku przeciwników i wystrzelić do nich jednocześnie. A gdy zrobi się za gorąco, zawsze można schłodzić temperaturę potyczki Tytanem, znaną z trailera tarczą, jaka przemienia człekokształtnego człęka w człekokształtny czołg. ►►



► Aby unaocnić zapowiadany realizm włosów i ubrań, Rucker zrezygnował z szamponu i żelazka.

► Według 9kier, z którą zdarza mi się dzielić biurko – tak właśnie zapuszczone musi być moje mieszkanie.

► Dziewczyna znalazła się na zakręcie. Szybko udowodniła też, jak bardzo jest postrzelona.

Sabbath Bloody Sabbath

Wygłądało to wszystko świetnie, choć z prezentacji wyniosłem dwa „ale o co chodzi?”. Mając w pamięci starcia z Lawrencem „Przeżyj 30 headshotów” Barrettem i Yeleną „Zagrajmy w berka” Fedorową, próbowałem podpytać Kanadyjczyków o bossów, niestety reżyser gry, Jean-François Dugas, choć był świadom problemu, zbyt mnie okrążył: – Przy Human Revolution wiedzieliśmy, co

zajmującemu się sprawą Steve’owi Szczepowskiemu, brodaczkowi w koszulce Black Sabbath, który o swojej pracy mówi tak: – W Human Revolution ścieżka dostosowywała się do czterech sytuacji: podczas eksploracji wylewała plamy ambientu, były też motywy towarzyszące zagrożeniu i obecności wrogów, a także te wykorzystywane w walce. Rozszerzyliśmy ten schemat. Ambient stał się ponoć różnorodniejszy, a gra reaguje też na podej-

Gra zabawi się kontrastami, zderzy estetyki i konwencje.

chcemy osiągnąć. Nie wiedzieliśmy jeszcze: „jak?”. Druga sprawa: **choć grę będziemy mogli ukończyć bez zabijania kogokolwiek, twórcy chcą, aby Adamowie Jensenowie świata mogli zaliczyć zabawę także z subtelnością godną Johna Rambo.** Szkopuł w tym, że – podobnie jak poprzedniczka – Mankind Divided karze za konfrontacyjne podejście mniejszą liczbą punktów doświadczenia. Choć może niech żywi nie tracą nadziei, sprawa jest ponoć rozwojowa i trwają dyskusje nad tym, jak najlepiej zbalansować atrakcyjność obu podejść.

Walka satysfakcjonuje pod względem technicznym, ale i cieszy uszy. W słuchawkach wciąż rozbrzmiewa soundtrack Michaela McCanna (którego praca przy Human Revolution najzupełniej zasłużyła na grodzie BAFTA), ale i znacznie bogatsza pula efektów dźwiękowych. Fonia ma nie tylko ilustrować, ale i bardzo ściśle dopasowywać się do wydarzeń na ekranie. Ponieważ jednak „mówić o muzyce to jak tańczyć o architekturze” (© Frank Zappa) – oddajmy chociaż głos odpowiedniej osobie, a konkretniej:

zenia strażników, stopnie ich zaalarmowania i różnicę starcia, inaczej przygrywając zmaganiom z dużą grupą, a inaczej trzeciorzędnej klepance z dwójką podlotków. Warto także wspomnieć, że za mikrofony zagnano WSZYSTKICH aktorów znanych z Human Revolution, a w wyniku nowych angażów dotychczasowa trójdka wykonawców rozrosła się do setki.

Praca na wysokościach

Po przebicciu się przez kilka kondygnacji Jensen dostaje się do siedziby Ruckera. Sam zainteresowany jest nieuzbrojony, tłumaczy zresztą, że jako pacyfista nie ma z zamachami nic wspólnego. Po krótkiej wymianie zdań zaczyna zwierzać się agentowi ze swoich podejrzeń, podaje mu też pewien klucz, gdy nagle... Niestety – jak zakończyła się historia, zdradzić nie mogę, gdyż podpisałem na milczenie stosowną lojalkę. Po ciuchtku szepnę tylko, że epizod odegrał na finiszu łysy jegomość ze zwiastuna.

Kilku usprawnieniom wciąż towarzyszą znaki zapytania. Niewiele wiadomo o ha-

kowaniu, pewnym jest jedynie, że rozwiązując łamigłówki, zyskamy więcej narzędzi, a gra pomęczy nasze szare komórki większą liczbą typów zabezpieczeń (choćby sprężonymi z siecią minami-pułapkami czy... khem... grasującą po ekranie „mgłą wojny”). Projektanci poziomów chcą z kolei, abyśmy zmienili myślenie o środowisku gry i odgrzążają się, że tym razem będziemy hasać bardziej wertykalnie (czego zbudowane z tysięcy pionowo ułożonych modułów getto dało dobry przykład). Swobodniej mamy poruszać się także po scenariuszu. Sporo questów da nam wybór: można je będzie zamknąć w kwadransie bądź rozbudować do zajmującej, godzinnej miniaturowej. **Konkluzja ma natomiast zależeć nie od wyboru dokonanego na finiszu, ale stylu, w jakim przeprowadziliśmy się przez całą grę.**

Mankind Divided dopisze do wizji Human Revolution sporo linijek kodu i wiele linijek scenariusza. Niedaleka przyszłość raz jeszcze zmierzy się z tematami, które dziś przewijają się nieśmiało w prasie: transhumanizmem, militarystycznym, egalitarnym i kilkoma innymi „izmami”. Różnica między obiema częściami wydaje się sprowadzać do różnicy między Adamem Jensenem przed zainstalowaniem w jego organizmie wczepów i po nim. Nowa odsłona nie pozbywa się atrakcyjnego kręgosłupa, na jakim opierała się poprzedniczka, ale dzięki modyfikacjom ma szansę stać się pod każdym względem ciekawsza. Coś niecoś dopowiemy o niej przy okazji E3, gdzie Eidos Montreal ma sprezentować świeżutki builda. [CDA]

(*) Podobnie jak towarzyszył Berlin (patrz: poprzedni numer CDA) bojkotuję to tłumaczenie, stąd niniejszym wypstrykam się z niego już teraz.

Kto jest kim?

Poza wspomnianym w tekście ARC w grze pojawi się około dziesięciu innych organizacji. Pierwsze skrzypce odegrają Illuminaci, jakich działalność Human Revolution co i rusz zresztą sygnalizowała. Sporo namiesza także duet pracodawców Jensena – Task Force 21, komórka Interpolu powołana do walki z terroryzmem i przestępczością zorganizowaną, oraz The Juggernaut Collective, grupa hakytywistów dowodzonych przez lokalnego Juliana Assange’a. Powróci także część wielkich graczy z poprzedniczki.

► PRODUCENT: KOJI IGARASHI
 ► DATA WYDANIA: 2016
 ► MULTI: BRAK
 ► WWW.IGAVANIA.COM

► GATUNEK: „IGAVANIA”

► To nie screeny, ale grafiki koncepcyjne prezentujące docelowy styl graficzny.

► Bloodstained nie wygląda więc jak piksele, ale (paradoksalnie) związane jest to z cięciem kosztów.

BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

■ Dołącza do armii ciemności: **Berlin**

Konami stwierdziło parę lat temu, że nie ma sensu inwestować w niszowe gierki, które nie sprzedadzą milionów. Koji Igarashi uznał, że w takim razie nie ma sensu inwestować w Konami.

Jak pewnie wiecie, pracujący dla tej samej firmy Hideo Kojima od pierwszej części Metal Gear Solid odgraża się, że każda kolejna będzie ostatnią – sprawia wrażenie człowieka, który desperacko chce odciąć się od swojego dziecka, ale z różnych powodów nie może. Koji Igarashi z kolei w ostatnim wywiadzie dla Wired opisał swoją pracę w Konami, a siedział tam od zawsze, w sposób następujący: – *Tak długo, jak długo mogłem pracować nad Castlevanią, było super. Potem przestało.*

To facet, którego największą życiową ambicją jest stworzenie możliwie najlepszej zręcznościowej platformówki opartej na eksploracji i walce. Ma więc na koncie

„Nikt nie będzie w to grać”, uznało Konami.

m.in. Symphony of the Night, Aria of Sorrow, Harmony of Dissonance czy Order of Ecclesia i nikomu jeszcze nie udało się podrobić tych części Castlevanii na tyle dobrze, żeby kopia mogła z oryginałami rywalizować. Igarashi ma świra na punkcie tej serii – wyobrażam sobie, jak bardzo załamywał ręce, obserwując Włochów

wbijających jej osikowy kołek w serce za pomocą Lords of Shadow 2.

Armia nocy

Dlatego w jego nowym projekcie **będziemy biegać (ale w 2,5D zamiast czystego 2D) po stworzonych na Unreal Engine 4 lokacjach żywcem wyciągniętych z gotyckich horrorów**. Będziemy zabijać przeróżne obrzydliwe potwory, ulepszać broń dzięki łatwemu do opanowania craftingowi, pakować punkty w proste statystyki i gubić się w złośliwych projektach lokacji. Po co? Bo „nazywasz się Miriam i jesteś sierotą naznaczoną klątwą alchemików – twoja skóra powoli zmienia się w kryształ. Musisz przebić się przez pełen demonów zamek przywołany przez Gebe-la, twojego przyjaciela z dawnych czasów, którego ciało ma w sobie już więcej kryształu niż mięsa”. Czy to pomoże ci zdjąć klątwę? Pewnie tak. Czy to kogoś obchodzi? Nie. Chodzi tylko o nową, dobrą Castlevanię.

Igarashi uciekł z Konami w zeszłym roku i marzył, żeby jeszcze kiedyś wrócić do tego tematu. Nie miał tylko jak: chociaż Bloodstained: Ritual of the Night wymyślił szybko, to żaden wydawca nie był zaintereso-

wany sfinansowaniem projektu. Pukał do wszystkich – nikt w sukces tak niszowej produkcji nie wierzył i nie miał ochoty ryzykować. Aż w końcu trafił na Keijiego Inafune i Inti Creates, studio pracujące z nim nad sfinansowanym za pomocą Kickstartera duchowym następcą Mega Mana (czyli Mighty no. 9). Pojawił się też inwestor, który postawił jeden warunek: dostaniesz pieniądze, jeżeli pokażesz, że twój pomysł kogoś naprawdę interesuje.

Bloodstained: Ritual of the Night **zebrało wymagane 500 tysięcy dolarów w 3,5 godziny**, w ciągu dwóch dni zarobiło dwa miliony dolarów. Igarashi z typową japońską kurtuazją stwierdził w jednym z wywiadów, że widocznie „panuje wielkie rozwarstwienie pomiędzy tym, czego chcą fani, a czego oczekują wydawcy”. W tłumaczeniu na nasze: „i co, durnie, kto miał rację?”.

Witraże

Fani chcą dobrej Castlevanii i można założyć, że właśnie ją dostaną. Igarashi nie bawi się już nawet w skromność – na kickstarterowej stronie od razu określa to, z czym będziemy mieć do czynienia, jako Igavanię. Żadnych Metroidów, żadnych Castle – to on zbudował ten gatunek, równie dobrze od jego nazwiska może mieć nazwę, bo cesarzowi trzeba oddać, co cesarskie. [CDA]



Hejter

Jednym z kickstarterskich progów było zatrudnienie Davida Haytera, „prawdziwego” głosu Solid Snake’a z Metal Gear Solid, do jednej z ról w Bloodstained. Oczywiście się udało – i super, bo stęskniłem się za tym wokalem!

► PRODUCENT: UBISOFT QUEBEC
► DATA WYDANIA: 23 PAŹDZIERNIKA 2015
► MULTI: BRAK
► ASSASSINSCREED.UBI.COM

► GATUNEK: AKCJA

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

■ Wybiera między cylindrem a kapturem: **Krigore**

Kto śledzi historię serii Assassin's Creed, wie, że dobre odsłony pojawiają się naprzemiennie z tymi słabszymi. Jako że parysko-rewolucyjne zabójcowanie było do bani, na Syndicate można czekać z nadzieją.

To raz. Drugą kwestią jest fakt, że Syndicate będzie osadzony w wiktoriańskiej Anglii i na zmianę przyjdzie nam zakładać charakterystyczny kaptur i właściwy dżentelmenom cylinder. A to już wystarczy, by grą zainteresował się nawet taki asasyński obibok jak ja.

Like a sir and madam

Czas i miejsce, czyli wiek rewolucji przemysłowej i pary buchającej z londyńskich kotłów, to pomysł bardzo dobry i dający pole do popisu. Jeśli spojrzeć na kalendarz, to wydarzenia w Syndicate dzieli od fabuły znanej z Unity ledwie 75 lat – ale w praktyce to cała epoka. Świat ostatecznie porzuca średniowieczne naleciałości i otwiera się na przemysł. To oliwa, która napędza Wielką Brytanię i zamienia ją w prawdziwe imperium. Londyn staje się miejscem, do którego ściągają przybysze w poszukiwaniu pracy – w na ogół strasznych warunkach, po kilkanaście godzin na dobę, bez opieki medycznej i praw. Na wszystkie te przywileje trzeba poczekać – albo wywalczyć sobie lepszy los.

Tym razem wspomnianą walkę podejmie dwójka bohaterów, a Ubisoft na dobre już dołączy do niosących sztandar równouprawnienia – wcielić się będziemy w bliźniaki, Jacoba i Evie Frye, mężczyznę i kobietę. **Po raz pierwszy w historii serii będziemy mogli zmieniać punkt widzenia i wybierać, kim chcemy grać.** Jak w ostatnim GTA pojawiają się misje związane z danym bohaterem lub bohaterką, obo-

je będą mieć własne drzewka umiejętności, różnić się też mają stylem walki. Jacob, jak to facet, polegać ma na sile, dążyć do zwałowania i walki twarzą w twarz, w której zresztą ma być zabójczo dobry. Jego siostra z kolei to zawodnik stawiający na subtelność, inteligencję i skrytobójstwa.

Rewolucyjny Londyn

Syndicate na pewno nie przyniesie odpowiedzi na pytanie, które od paru lat już nurtuje fanów serii: jak będzie wyglądał współczesny Asasyn? To jeszcze nie te czasy – ale zmieniło się sporo. W końcu istotą rewolucji przemysłowej jest oszałamiający postęp techniczny. Londyn tętni życiem, ceglane budynki dominują w krajobrazie, ulice są pełne pieszych, **podczas gry będziemy mogli korzystać z pociągów i pojazdów.** GTA z bryczkami? Trudno nie odnieść takiego wrażenia, patrząc na Jacoba rozbijającego się po ulicach Londynu czterokołowym pojazdem o mocy jednego konia biologicznego. Na razie wygląda to trochę głupio, szczególnie jak popa-



► To wygodny środek transportu, ale drogi w eksploatacji – trzeba mieć dużo siana.

Historia, głupcze!

Mocną stroną każdej części z serii jest jej zakorzenienie w historii. Twórcy ujawnili, że tym razem na swej drodze spotkamy dwóch Karolów – Dickensa oraz Darwina. To zdecydowanie nie koniec i pewnie zetknijemy się również z innymi, którzy na stałe zapisali się w dziejach Imperium. Mnie jednak interesuje co innego: czy poznamy Kubę Rozpruwacza? Zaczął zabijać w 1888 roku, czyli na 20 lat po rozpoczęciu fabuły gry. Zobaczymy!

➤ Kastety mają tę magiczną właściwość, że w dłuższej perspektywie pozwalają oszczędzić na dentyście.



➤ Kolonialni marines mają nawyk spoglądania do góry, kolonialni Brytole – niekoniecznie.



trzymamy na umowny model zniszczeń ekskluzywnej furmanki – ale premiera dopiero w październiku tego roku, a jedyny fragment rozgrywki pochodzi ponoć z wersji, która koło bety nawet nie leżała. Zobaczymy, tym bardziej że pojazdy mogą znacząco wpłynąć na gameplay, pozwalając na pościgi, dając opcję szybszego rozjeżdżania przeciwników. Wiem, „tak bardzo” stealth i assassin – ale ja jestem na takie zmiany otwarty.

Ponownie będziemy mieli okazję podziwiać odwiedzane tereny z wysokości. Gęsta i wysoka zabudowa nie będzie stanowiła przeszkody, bo nasi **zabójcy dostaną linkę z hakiem**, która pozwoli szybciej przemieszczać się nie tylko w pionie, ale i również pomiędzy siedmioma obszarami administracyjnymi, na które podzielona została stolica. Kto oglądał „Gangi Nowego Jorku”, powinien odnaleźć się w realiach Syndicate’a. Podobnie jak tam, bieda pcha ludzi do nieformalnego organizowania się we własnym zakresie, innych z kolei – do zarządzania całym tym motłochem. Każdy z obszarów, na które został podzielony Londyn, kontrolowany jest pośrednio bądź bezpośrednio przez Templariuszy.

Z pierwszych udostępnionych informacji wynika, że twórcy wracają, przynajmniej początkowo, do jasno nakreślonych granic i pełnej kontrastów historii: odwieczni wrogowie Asasynów stoją u szczytu, my zaś opowiadamy się po stronie robotników, po kolei przejmując władzę nad kolejnymi obszarami, polując na dotychczasowych

przywódców i tworząc własne zaplecze. Oczywiście to ogólny zarys i trudno powiedzieć, jak potoczy się historia, szczególnie że dwójka równolegle prowadzonych asasynów daje bardzo duże możliwości. Syndicate będzie zresztą odsłoną, która, podobnie jak druga część serii, poprowadzi nas przez okres historycznie spokojny. Nie przeżyjemy tu żadnych gwałtownych i otwartych konfliktów, nie ma żadnej

je rękawice są uzupełniane strzałkami z halucynogennym gazem, które potrafią zamieszać sojusznikom w głowach i nastawić ich przeciw sobie. Asasyn posiada także wspomnianą wcześniej linkę z hakiem, sześciopalcowy rewolwer i noże do rzucań. **Nowością ma być możliwość wykonywania otoczenia do likwidowania przeciwników**, nawet z zaskoczenia, np. poprzez spuszczenie im na głowę platformy

Tym razem dostaniemy pod opiekę **także kobiety**.

wojny po drodze. A nic przecież nie jest lepszą pożywką do zakulisowych intryg jak pokój. Co nie znaczy, że obejdzie się bez rozlewu krwi.

Kukri i grzybki

Walka będzie urozmaicona nawet bardziej niż poprzednio. Czuć, że idzie nowe, a bohaterowie prymitywne, acz skuteczne wynalazki asasyńskich przodków uzupełniają świeżymi rozwiązaniami. Jacob używa pochodzącego z Nepalu noża kukri z zakrzywionym do przodu ostrzem, ma też do dyspozycji kastet. Nie zabraknie charakterystycznych ukrytych ostrzy, jednak kryjące

z towarami. O wyposażeniu siostry Jacoba na razie Ubisoft nie wspomina.

Syndicate będzie drugim ostatnimi czasy spotkaniem z wiktoriańskim Londynem. Oby lepszym, bo The Order: 1886, choć dawał się przejść z satysfakcją, pozostał w istocie krótkim i rozczarującym doświadczeniem. Za kolejnym wcieleniem Asasyna, poza oryginalnym klimatem, przemawia również co innego. To będzie druga gra z serii robiona wyłącznie na pecety i konsole nowej generacji. Oby okupione krwią i potem doświadczenia przy tworzeniu Unity tym razem zapoczentowały... [CDA]

- PRODUCENT: ROCKSTEADY STUDIOS
- DATA WYDANIA: 23 CZERWCA 2015
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ DO RYCHŁEJ PREMIERY
- MULTI: BRAK
- WWW.BATMANARKHAMKNIGHT.COM

► GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

BATMAN

ARKHAM KNIGHT

■ Występował z otwartą przyłbicą: **Papkin**

Pod stwierdzeniem, że nowy Batman będzie grą dobrą, podpisuję się obiema rękami. Pod stwierdzeniem, że nowy Batman będzie grą znakomitą, złożyć podpisu zwyczajnie nie mogę. #ocb? #bekazgacka #joker[*]

Powód, dla którego skąpię sygnaturki, jest prozaiczny: Rocksteady zaprosiło mnie do Gotham na raptem pół godziny. Dwa kwadransy, po zaliczeniu których aż mnie nosiło, żeby dalej nucić „nanana” i poprawiać gumowe majty, biegając po mokrych od deszczu ulicach. Zwłaszcza że rzeczony ulice wyglądają lepiej niż kiedykolwiek. Tekstury są ostre, filtry liczne i klimatyczne, a modele (choć wciąż zalatują plastikiem) staranne i komiksowo przesadzone. Jedynym, co przypomina o tym, że tytuł hula na trzecim Unreal Engine, są wyludnione arterie. **Aż dziw natomiast, jak dobrze nasze harce zoptymalizowano.** Na PS4 gra działa w 1080p, mało tego – działa super płynnie, nie przypominam sobie, aby choć raz kaszlnęła.

#ichdwoje

A miałyby ku temu powody, zwłaszcza podczas starć. Mroczne Mścienie. Jako Mroczny Mściciel rozpocząłem, rozbijając szajkę Pingwina i wysadzając zgromadzone przezeń materiały wybuchowe. System walki nie zaskakuje, to wciąż prosta klepanka, w której jedyną trudnością może być wyczucie momentu, w jakim należy wyprowadzić kontrę. Co by jednak nie kwękały Berliny i spółka – dalej są to sekwencje arcyprzyjemne i uberefektowne. Eksponowana w ostatnich trailerach nowinka, dual play, pachnie znanym z bijatyk trybem tag i w praniu sprawdza się nieźle. W tożsamości pingwiniarzy pomocne nunczako podał Gackowi Nightwing, panowie objaliły gęby symultanicznie, gdy natomiast udało mi się nabić stosownie wysokie kombo, wystarczyło pacnąć na padzie „iksa”, by kompan wykrzeszał z siebie finishera. Asysta owocuje nie tylko efekciarską animacją ataku ujętą pod efekciarskim kątem, ale i zmianą perspektywy – po jej aktywowaniu grałem już jako

skrzydłowy, tj. Mroczne Skrzydło. Okazji do współpracy ma być zresztą sporo, bo gościnne występy zapowiedzieli też animowani w Arkham City Robin i Catwoman.

Od czasów Origins obie strony sporu zyskały wiele nowych animacji, a przeciwnicy – także ataków. Zbiry potrafią ruszyć na nas, pochwycić i sprowadzić do parteru albo przytulić tak mocno, że trzeba poświęcić chwilę na wyrwanie się z ich żelaznego uścisku. Z drugiej strony Gacek też nie przespał czterech lat produkcji głową w dół i nauczył się robić lepszy użytek z walających się po arenach gratów. Te elementy środowiska, które mienia się niebieską poświatą, da się wykorzystać – przykładowo – wspiąć się na barki niemilców, rzucić susem na lampę i cisnąć ją tałatajstwu na głowy. Batman A.D. 2015 ma też sposobność nokautować całe grupy – jeśli zaskoczymy drabów, da się wykonać sekwencję ogłuszeń, w której jedyną trudnością jest takie operowanie kamerą, by po pierwszym prztyczku nakierować

► Panowie łapserdaki, jak mniemam? Tuszę, że przyjdzie nam kruszyć kopie.



► – Inspektor Kot, wydział kontroli wewnętrznej!
– Oni to wiedzą, Kocie.

szybko obraz na kolejnego, dłubiącego w nosie przeciwnika.

#drogówka

Kolejne z zadań eksponowały okładkową wizytówkę Arkham Knight – batmobil. Wpierw Batman zmierzył się z wyzwaniem Riddlera, który przygotował tor przeszkód, jaki to Mroczny Rycerz musiał okrążyć trzykrotnie, za każdym razem umykając zresztą przed nieco innymi pułapkami. Jedno trzeba rzec już na wstępie: model jazdy jest przyjemnie dynamiczny i rzeczywiście ma się wrażenie szusowania w dużym pędzie. W dodatku wehikuł czepia się podłoża jak Harley Jokera, stąd da radę kontynuować rajd, pędząc po ścianach czy suficie. Kluczem do zaliczenia tego krótkiego wyścigu z czasem było nie tylko unikanie dziurzyśk, ale

#batmobil #dualplay #zmiana #tosięuda

rownież robienie użytku z narzędzia hakerskiego, pozwalającego na błyskawiczne otwieranie drzwi, likwidowanie osłon czy przesuwanie ruchomych platform. Prościzna, ale i miłe urozmaicenie. Swoją drogą – mam nadzieję, że „tradycyjne” wyzwania nie znajdują się w defensywie, bo choć Riddler, jak zwykle, chełpił się swoją pomysłowością, to pierwszy z jego torów nie wymagał jakiegś wybitniejszego spostrzegawczości, a i myślenie skutecznie wyłączał.

Batmobil da się przywołać, gdy tylko mamy w polu widzenia kawałek asfaltu, błyskawicznie można też – pacnąwszy L2 – przemienić wózek w uzbrojony po felgi czołg, za sterami którego nie czuć jednak WoT-owego ciężaru. Mimo tego, że w tym trybie obok ognia ciągłego możemy pruć rakietami (a co jakiś czas także wystrzelić samonaprowa-

dzące pociski), to nie ociążała kupa blachy, ale lekki poduszkowiec, którym zresztą nie mamy nawet możliwości skrócić i poruszamy się w wyłącznie w czterech kierunkach podstawowych. Jego siła ognia przydała się podczas zadania, w którego zawiązaniu Gacek rozbroił ładunek wybuchowy, czym ściągnął sobie na głowę nacierające zewsząd wozy opancerzone. Gra zamieniła się na moment w niespieszny taniec między promieniami, jakie sygnalizowały przewidywaną trajektorię pocisków. Wyszła z tego nawet niezła minigra, choć nie tak satysfakcjonująca jak – przykładowo – Spider-Tank w Watch Dogs. Batmobil był też niezbędny podczas pościgu za FireFly'em, który w Arkham Knight upodobał sobie demolkę stacji strażyackich, chcąc „zobaczyć, jak świat płonie” (tudzież wygłaszając podobnie miażdżące frazesy). Podsumowując: wehikuł wrasta w rozgrywkę nawet nieźle i tych kilka zadań pobocznych, jakie rozegramy za jego sterami, powinno być przyjemnym novum. Nie dawajcie jednak wiary napinkom PR-owców, **nie sądzę, aby udało się uczynić z sekwencji „jeżdżonych” jednego z filarów rozgrywki.**

#zawszeczegośbrak

Po zajrzeniu pod te kamienie, pod które zajrzeć nam pozwolono, siedząca za moimi plecami przyzwoitka z Rocksteady pokazała jeszcze posterunek, który ma odgrywać w grze rolę huba i w którym czeka nas sporo dialogów z kwiatem gothamskiej policji, jak i pochwyconymi łotrami. I... to tyle. Londyński hands on był, i owszem, bardzo przyjemny i jestem przekonany, że Arkham Knight zbierze za miesiąc jakieś dziewiątki i ósemki, ale... cóż – dano nam okazję, żeby polizać cukierek przez papier. Zasygnalizowano pewne nowinki, ale nie pozwolono się w nich rozsmakować.



► Kryzys dotarł do Gotham, stąd batmobil jedzie na ruskich numerach.

Symptomatycznym jest również, że prezentowano wyłącznie misje poboczne. A główny wątek – wobec absencji Jokera – może być dla scenarzystów niemałym wyzwaniem. Poprzedniczki fabularnie ciągnęły do góry właśnie radosne szaleństwo komiksowego dowcipnisi, pozostali łotrowie odgrywali zaledwie epizody, a i Batman robił za bohatera tła (zresztą szkoda, bo Miller i spółka udowodnili, że da się – chociażby eksponując zgorzknienie Wayne'a – napisać tę postać dobrze). Przed Rocksteady stoi w tym momencie i inny, duży problem. Studio musi dowiedzieć, że kolejna odsłona ich flagowej serii ma w sobie dość świeżości, by na nowo rozkochar w sobie tych, którzy spędzili już w Arkham kilkadziesiąt, a niekiedy i grubo ponad sto godzin. I szczerze jestem ciekaw, czy kolejne, półgodzinne sesje będą mi to w stanie udowodnić.

[CDA]

CIESZY

- to wciąż Batman, pierwszoligowa gra akcji
- system walki jest jeszcze przyjemniejszy
- batmobil nawet wrasta w rozgrywkę

NIEPOKOI

- czy jest tu dość świeżości?
- czy Arkham nie straci na braku Jokera?

Sprawa jest rozwojowa

Pod względem możliwości ulepszeń Arkham Knight deklasuje poprzedniczki. Gacek awansuje często i bardzo dobrze, bo drzewek ulepszeń mamy aż sześć. Da się zatem wzmocnić gadżety (potencjalnie możemy tu rozdysponować 20 punktów), znaleźć dla nich nowe wykorzystanie (13), nauczyć się kolejnych ruchów w walce (16), usprawnić konstrukcję Batmobilu (10) bądź jego uzbrojenie (19), a także udoskonalić batmańską zbroję (11). Sporo tego, choć już pobieżny rzut oka zdradza, że – tradycyjnie – pewna część potencjalnych upgrade'ów to zapachajdziury w rodzącu „zwiększ obronę o 25%”.

- PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: OTRZYMAĆ ZAPROSZENIE DO BETY
- MULTI: KOOPERACJA ONLINE (DLA 2 OSÓB), MULTIPLAYER (DO 8 OSÓB)
- EU.BATTLE.NET/SC2/PL/LEGACY-OF-THE-VOID

► GATUNEK: RTS

JUŻ GRALIŚMY!

STARCRAFT®

LEGACY OF THE VOID

■ Kręci głową nad Dustinem Browderem: **Cross**

W końcu ruszyła beta Legacy of the Void i w końcu przyszło nam sprawdzić, czy rzeczywiście zmiany są tak wielkie, jak obiecywał Blizzard. Już można śmiało stwierdzić, że owszem, co powinno ucieszyć graczy znużonych Heart of the Swarm. Ale czy innowacje Dustina Browdera i Davida Kima na dłuższą metę wpłyną pozytywnie na grę?

Beta skupiona jest na multiplayerze, więc to, co wiemy na razie o singlu, znajdziecie w stosownej ramce. Na dzień dobry potraktuję was jednak paroma słowami o ekonomii.

Szalony popyt inwestycyjny

Dwunastu robotników na start i znacznie mniej zasobów na bazę. Dla laika może wydawać się to malutką zmianą, ot, notką dołączoną do patcha, ale tak naprawdę ma prawie że rewolucyjny wpływ na rozgrywkę. Przecież to w pracy zbieraczy i budowniczych, w pozyskiwaniu zasobów znajduje początek kształt całej zabawy.

Zamysł Blizzarda był taki: wczesna faza meczu w strategiach jest najnudniejsza, warto więc byłoby ją przyspieszyć, od razu wrzucając zbiory zasobów na najwyższe obroty i w parę minut przechodząc do emocjonującego mięsa gry. Prawdopodobnie jakimś argumentem był też większy nacisk na ofensywę, zwłaszcza po tym, jak w Heart of the Swarm wielu graczy narze-

kało na kilka skutecznych, ale „nieciekawych” taktyk obronnych. Mój pierwszy kontakt z nową częścią był przez tę metamorfozę rzeczywiście dość ekscytujący – ale po jakimś czasie zacząłem zastanawiać się, czy aby nie wylano tu dziecka z kąpielą.

Mój główny zarzut wobec nowego systemu jest taki, że promuje on jedną strategię: jak najszybszą ekspansję, za wszelką cenę. Obecnie pojedyncza baza ma cztery punkty z minerałami po 1500 kryształów i cztery punkty po 750 kryształów. Naszych dwunastu startowych apostołów zbiera je z zatrważającą prędkością, wywierając na nas presję, żebyśmy parli do przodu i zajmowali kolejne punkty z zasobami. Hej, cztery pola kryształów już zniknęły. Jesteś pewien, że twoje SCV nie powinny harować w następnej bazie? No właśnie, czy powinny? Zdaniem Blizzarda najwyraźniej tak, zdaniem graczy niekoniecznie. Strategie defensywne, skupione na zdobywaniu przewagi technologicznej czy ekspansji prowadzonej przez budowaną

dłuższy czas armię stają się mniej opłacalne, gdy po paru minutach finanse przestają sprawnie funkcjonować. **Teraz chodzi o szybkie przejmowanie kontroli nad kolejnymi surowcami, przez co wachlarz skutecznych strategii okropnie się kurczy.** Oczywiście istnieje możliwość, że przy planowaniu nowej ekonomii Blizzard miał przemyślane taktyki, które gracze wkrótce odkryją. Ale... jeśli mam być bez szczególnie sprawnego mikrozarządzania samą liczebnością miażdżą przeciwników?

Ostatecznie zmiany z robotnikami i przepływem surowców odbijają się w praktycznie każdym aspekcie gry – **czułem odrobinę zbyt duży, a nieprzyjemny nacisk na jednostki mniej zależne od techowania,** które można wyprodukować wcześniej w sporej liczbie, zupełnie inaczej (trudniej) wygląda teraz zwiad. Niełatwo dokonać jednoznacznej oceny nowego systemu w tak wczesnym okresie życia gry – na pewno jest ciekawym krokiem naprzód, na pewno nie został do końca przemyślany i na pewno Blizzard nie zdołał skutecznie przekonać społeczności, że jest to właściwy kierunek rozwoju serii. W sieci znalazłem cały zestaw upstrzonych wykresami i tabelkami esejów z propozycjami poprawek, z częścią których Blizz ponoć się „zapoznał”, ale do których nie jest skory się ustosunkować. Nawet mimo tego, że przekaz jest jasny: „coś się musi zacząć zmieniać, i to chyba ostatni dzwonek, bo sami widzicie, że każda zmiana w ekonomii powoduje setki nieprzewidywalnych konsekwencji w reszcie gry”. Przy czym mówiąc „nieprzewidywalnych”, niekoniecznie mam na myśli negatywnych. **Mimo kontrowersji Legacy of the Void powinno**

Beta beta, a co robi Metzen?

To StarCraft II ma jakąś tam fabułę? Najwyraźniej tak i scenarzysta Chris Metzen chce zakończyć ją w Legacy of the Void. Armia Protossów z hierarchą Artaniséem na czele szykuje się do odbicia z rąk Zergów rodzinnej planety Aiur, ale ich plany krzyżuje przebudzenie się okrutnego i wszechpotężnego Amona. Podejmą z prądnym złem beznadziejną i nierówną walkę, którą Blizzard porównuje do filmu „300”, a która z wywiadów brzmi (niezbyt?) zaskakująco podobnie do ostatecznego natarcia Archimonde’a w trzecim Warcraftcie. Mają wrócić takie postaci jak Sarah Kerrigan, Jim Raynor i Nova, ale historia skupi się najmocniej na Protossach, których zwaśnione frakcje będziemy jednoczyć przeciw wspólnemu zagrożeniu. Co ważne, choć to koniec „trylogii”, zdaniem Blizzarda nowi gracze nie poczują się zagubieni – gra w Legacy of the Void nie tylko nie będzie wymagała StarCrafta II, ale nawet znajomości jego fabuły. Całkiem rozsądny ruch, który powinien przyciągnąć kolejnych graczy.

Na tym screenie zwodzą graczy Protossów, że mają szansę z Cyklonami. Najedźcie na moją bazę! :3

Więcej na: www.ebook4all.pl

Cyklon ginie, kiedy gram beznadziejnie? Buffy poproszę.

12 Zergów na start? Nie, jeszcze nie rozmnażają się podczas loadingów.

ekscytować fanów **StarCrafta II** zmianami. Pytanie tylko, czy twórcy będą wiedzieli, w którą stronę je pociągnąć. Bo nie da się ukryć: wyrażane w developerskich dziennikach nadzieje, że społeczność wyrazi zgodę na nawet więcej robotników przy rozpoczynaniu mapy, z perspektywy czasu bawią.

Nowi rywale, nowi towarzysze

A co ze zmianami widocznymi na pierwszy rzut oka, czytając: nowymi jednostkami? Terranie wydają się jak dotąd zadowoleni, choć mają tylko jedną nową jednostkę – Cyklony. Ale co to za jednostka! Uzbrojony w potężne wyrzutnie rakiet i system automatycznego namierzania robot szturmowy, który bez problemu dominuje wczesną fazę rozgrywki. Co prawda później traci na znaczeniu i nie opłaca się produkować go masowo, ale w połączeniu ze sprzyjającą mu nową ekonomią i minimalnymi wymaganiami technologicznymi... powiedzmy, że czasem rozumiałem, czemu co bardziej sfrustrowani Protossi woleliby pozbyć się go z gry.

Jeśli mowa o sprzyjającej sytuacji ekonomicznej, to od razu na myśl przychodzi Zergowie, wypływający od razu na świat hordy tanich jednostek. Zwłaszcza że mają do dyspozycji swój odpowiednik Cyklona – dostępnego bardzo wcześnie Pustoszyce, którego plazma bez problemu niszczy pola siłowe Protossów. Weteranów Brood Wara powinien jednak bardziej ucieszyć wielki powrót atakujących spod ziemi Czyhaczy (Lurkerów), których zasady dawały mi tyle samo radości co zawsze.

Protossi też mają parę nowych sztuczek, choć mogą się słusznie zżynać na dominację Pustoszyce i Cyklonów. Ich podobny as w rękawie, walczący przeciążeniami rdzenia energetycznego robot Destabiliza-

tor, jest stanowczo za drogi (300 jednostek gazu!), by rzucać go w ogień walki zbyt pochopnie, co w połączeniu z mniejszym naciskiem na kluczowe przeciwieństwo dotąd badania nowych technologii frustruje wielu komentatorów (mówiłem, że ekonomia wkrada się wszędzie). To smutne – twoja rasa dostaje wreszcie własną grę i okazuje się, że ma w niej najbardziej pod górkę. Nawet ich druga nowa jednostka, czyli Adeptka, okazała się po części niewypałem, nie powodując „mikrointerakcji”, na które liczyliśmy w Blizzardzie, i mimo ciekawej zdolności transferu psionicznego (tworzenie kopii i teleportowanie się na jej miejsce) zupełnie nie udowodniła mi swo-

czy. Efekty mogą być różne – mnóstwo chaosu, wrzesczenie na siebie na skajpie, nauczenie się czegoś od bardziej doświadczonego starcraftowca – ale prawie zawsze towarzyszy im masa zabawy. Nie każdemu fanowi gier odpowiada ciągle poleganie wyłącznie na sobie – a do takich ludzi RTS-y też mogą trafić.

I Blizzard dobrze robi, że w nich celuje – bo nie jestem przekonany, że stać ich na znalezienie innych konwertytów. To mocno zmieniona gra, ale to jednocześnie wciąż StarCraft II – coś, w co albo grasz, albo planowałeś ograć przed przeczytaniem tekstu, albo co zupełnie cię nie interesuje. Typowy gracz wżruszy ramionami i wróci do swojej

Nowy system promuje szybką ekspansję za wszelką cenę.

jej użyteczności w planie rozgrywki Protossów. Cóż, zobaczymy, co przyniosą patche. Możliwe, że będą to choćby zmiany dla wspomnianych jednostek dominujących wstępną fazę gry w pozostałych rasach – w obecnej chwili Cyklony i Pustoszyce są odrobinę zbyt mało ciekawi, jak na potęgę, którą mają.

Dla noobów

Ostatnia nowość, jaką sprawdziłem, czyli tryb Archonta, zasługuje na stanowcze dwa kciuki w górę. Powinni docenić ją przede wszystkim nowicjusze, którzy zawsze chcieli spróbować swoich sił w multiplayerze, ale czują, że brak im umiejętności strategicznych i zręczności – ale także weterani, którzy chcieliby spróbować koordynowania zabawy z przyjaciółmi. Zamysł jest prosty: dwie strony konfliktu, czterech gra-

ulubionej Moby, a hardkorowcy sapną coś o Brood Warze i wrócą do bety Act of Aggression czy nabijania się z Uber Entertainment na forach. Wierni fani Blizzarda mają jednak materiał na kolejne tysiące godzin e-sportowych streamów i wiadomo, że będą się bawić przy nich wyśmienie. [CDA]

CIESZY

- to wciąż StarCraft II
- tryb Archonta
- większość nowych jednostek jest OK

NIEPOKOI

- to wciąż StarCraft II
- nowa ekonomia może okazać się niewypałem
- (pozorna?) niechęć Blizzarda do większych zmian w pełnej wersji

- ▶ PRODUCENT: KRAKEN GAMES
- ▶ DATA WYDANIA: 2015
- ▶ JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (DARMOWA)
- ▶ MULTI: DO 12 OSÓB
- ▶ WWW.WARSSIDEGAME.COM

▶ GATUNEK: AKCJA



JUŻ GRALIŚMY!

■ Nie stronił od wojny: Papkin

Obejdzie się bez kolorowych jarmarków, blaszanych zegarków i pierzastych kogucików, ale już karabiny i shotguny zanucą w tym tekście swoje <ratatatata>. Warside, podobnie jak Soldat, ma dryg do żołnierskich przyspiewek. Pytanie, czy jego wczesna wersja zbyt często nie fałszuje.

W zaśpiewie tym słychać wschodni akcent, tytuł legitymuje się bowiem rosyjskim dowodem osobistym. Mało tego, to obywatele Trzeciego Rzymu (wraz z przyległościami) zajęli się beta-testami, na długo zanim gra zaanonsowała się na Steamie. Przede wszystkim jednak – podobnie jak wspomniany we wstępie hit gimnazjalnych sal informatycznych – Warside to **dwuwymiarowy, scrollowany shooter**, który bez multi ległby na deskach szybciej niż Najman w walce z <tu wpisz nazwisko>.

Motyle drewnianych...

Fundamenty, na jakich stoi dziełko Kraken Games, są całkiem solidne. Zanim ruszymy w bój, ten nasz ostatni, należy zdecydować się na jedną z czterech klas różniących się statystykami i motoryką – taki najemnik robi użytek z jetpacka, a beztwarzowiec pozwala sobie na double jumpa. Po zaliczeniu niepotrzebnego samouczka możemy przystąpić do dania głównego, a zatem czterech trybów rozgrywki. Na tym polu Krakeni nie wymyślili prochu. W szufladce z napisem „PvP” czają się drużynowy deathmatch i każdy na każdego, ci zaś, którzy preferują PvE, mogą zapuścić oblężenie, które rzuca naszą grupkę naprzeciw falam kontrolowanym przez AI, oraz rozegrać misję fabularną. No dobra, dobra, „misję fabularną”, bo też early access nie pozwala nam jeszcze za bardzo sobie pomiesować.

Na osłode powiem, że udostępnione zadanie nie jest złe i przyjemnie równoważy unikanie pułapek, walki z robotami i diablo ruchliwymi dronami oraz potyczki z trójką bossów. Szkoda, że o ile dwóch pierwszych

jakoś tam się broni, o tyle ostatni nijak nie sprawi, że spocą wam się dłonie. Sporawa machina okazuje się zupełnie nieruchliwa, a przerobienie jej na części pierwsze zamyka się w monotonnej, mało dynamicznej klepance, której nie da się nie zaliczyć już za pierwszym razem.

...koników bujanych...

Wbrew pozorom zrobienie nieskomplikowanej gry jest szalenie skomplikowane i również architektom Warside'a zdarza się potykać na prostej drodze. **Największym problemem tytułu jest tempo, które naprawdę wypadłoby podkręcić.** Rolęjowość, jaką wdzięczycie się w prąsówkach, dobrze byłoby rozbudować, bo choć gra daje

Gra może pomóc, jeśli w kieszeniach gnioł was dwa dwudziestozłotowe banknoty, ale wcale tego robić nie chce. Owszem, w darmowej wersji przyrost ekspla postępuje powoli, ale nie jest to tytuł, w którym brak skilla mogłyby zrekomensować liczne rozliczne awanse. Dodatkowe opcje, jakie oferuje konto premium, to czyściutka kosmetyka – ot, możemy sobie nieco bardziej spersonalizować najemnika i dostać od autorów odrobinę złota.

...cukrowej waty i z piernika chaty

Warside nie jest tytułem, który zatrząsie waszymi światami i zostanie w pamięci na tyle długo, by stać się dla kogokolwiek punktem odniesienia. **To uczciwa strzelanka, jaką można potraktować w charakterze wieczornego odstresowywacza i bez bólu wyłączyć po dwóch kwadransach.** Jest tu pewien potencjał i jeśli twórcy nie odwrócą się plecami od społeczności, mają szansę sprezentować coś, czego nie trzeba będzie kwitować słowami „no niby fajne, ale...”

[CDA]

CIESZY

- fajna, bezpretensjonalna strzelanka
- zdecydowanie nie jest to pay-to-win

NIEPOKOI

- dobrze byłoby nieco ją zdynamizować
- od techno można z bólów zdechnąć



▶ Panowie nijak nie mogli się uporać z robotem kuchennym...



▶ ...ani też przyswoić sobie, że robota pajaka da się pokonać tylko robotem gazetą.

Jest tu fundament dla grywalnego shootera.

nam pewną możliwość pokupczenia wyposażeniem i pobawienia się rozwojem postaci, to – żebyśmy się rozumieli – „pewną” nie jest synonimem słowa „rozbudowaną” (a już na tle takiego DieselStormers rzecz leży i kwiczy). Wewnętrzny choreograf zaleca też popracować nad animacjami i responsywnością sterowania. Nie jest złe, ale postać nieco „ślizga się” po podłożu. Wczuwki wcale nie poprawia również udźwiękowienie. Brak niektórych efektów wybaczyć się da (to w końcu wczesny dostęp), ale zapełniona w kółko technia w tak pieczę w uszy, że ma się ochotę odpowiedzieć muzykom przypiekaniem pięt.

Kup pan cegłę

Początkowe uzbrojenie nie imponuje statystykami, stąd dobrze się stało, że po każdej grze otrzymujemy paczuszkę z losowym typem ekwipunku (w obrębie którego można sobie dobrać jeden z kilku różnych egzemplarzy). Nic nie stoi też na przeszkodzie, by wystawić towar na lokalnej giełdzie, a z poziomu menu dostępny jest również sklepik, który na szczęście nie przyjmuje prawdziwej waluty.

► PRODUCENT: LIGHTBULB CREW
► DATA WYDANIA: 2015
► JAK ZAGRAĆ: BETA NA STEAMIE
► OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
► WWW.GAMES-OF-GLORY.COM

► GATUNEK: MOBA



JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

GAMES OF GLORY

■ Popędza wikinga: enki

Marzy mi się od pewnego czasu mobowa arenówka w stylu Hotline Miami albo niezapomnianego Alien Shootera. Na ochotnika zgłasza się Games of Glory.

Tonie pierwsza gra, która próbuje połączyć Mobę z formułą „dwugąłkowej strzelanki”, żeby wspomnieć całkiem udane Bloodline Champions sprzed 4 lat lub świeże Shards of War. Szef Lightbulb Crew, Anders Larsson, bawi się w słowotwórstwo, nazywając swe dzieło „shmoba”, i wyjaśnia, że w jej założeniu stoi przeniesienie emocji z multiplayerowych strzelanek na widok z lotu ptaka.

Będę strzelał!

GoG stawia przeciw sobie dwie pięcio- lub trzyosobowe drużyny w zależności od obranego trybu rozgrywki. W pierwszym przypadku mamy do czynienia z dominacją, czyli przejmowaniem punktów kontrolnych po to, by znieść pole ochronne brońjące dostępu do bazy wrogów. W drugim jeden z członków każdego z teamów jest VIP-em, którego przeciwnicy muszą utłuc, by wygrać ograniczoną czasowo rundę bez respawnów. W obu przypadkach postacie da się wyposażać w dwie sztuki broni (zwykle jedną zasięgową i jedną białą) za kasę zarobioną na polu walki.

Klonami (bo tak zwie się tu bohaterów) sterować można klasycznie, wskazując prawym przyciskiem myszy miejsce, w które mają się udać, ale trudno wtedy jednocześnie ostrzeliwać wroga, na którym również trzeba zawiesić kursor – w końcu to „shmoba”! Stąd ja sam obrałem metodę WSAD-ową, z czterema umiejętnościami aktywnymi przypisanymi pod klawisze Q, 2, E i R. I w sumie dało się do tego przyzwyczaić. Więcej czasu musiałem poświęcić na ogarnięcie faktu, że każda z pukawek zasięgowych (pistolety, karabiny maszynowe, snajperki) korzysta z amunicji. To jest nielimitowana, ale w magazynku mieści się jej ograniczona ilość, więc w ogniu walki operować spustem należy umiejętnie i z rozwagą.

Poboli i przestanie

Głęboko rozgrywcę twórcy chcą też nadać podziałami: bohaterów na klasy (tank,

support, carry, assassin, recon, scout) oraz obrażeń na „białe” i trwałe. Postaci obecnie jest tylko 12 z 25 zaplanowanych na przyszłość, czyli mało. Jeżeli chodzi o rodzaje obrażeń, broń zasięgową (oprócz snajperka) rani cele na dwa sposoby. Częściowo trwałe, a częściowo tymczasowo – te drugie rany leczą się szybko i automatycznie już kilka sekund po przerwaniu czynności bojowych. Umiejętne gospodarowanie paskiem zdrowia i wycofywanie się w odpowiedniej chwili, by się podleczyć, charakteryzować ma dobrych tanków.

Czyli nie mnie, bo ja skupiłem się głównie na grze klasami carry (tzw. szklane armaty) oraz assassin. Ci drudzy najlepiej sprawdzają się w walce w zwarcu i kroją oponentów bronią białą, która jest trudniejsza w użyciu, ale za to zadaje tylko obrażenia trwałe. Próbowałem też swoich sił scoutem, ale wolnostrzelająca snajperka nie przypadła mi do gustu (choćby dlatego, że podobnie jak pozostałe pukawki miała śmiesznie mały zasięg rzędu dwudziestu metrów...).

Ślimaki vs. żółwie

Wszystko to wygląda całkiem świeżo, biorąc pod uwagę dosyć konserwatywny grajdołek kolejnych klonów Doty, ale mam z Games of Glory kilka mniejszych problemów i jeden całkiem spory, które nierozwiązane odstręczają mnie na razie od dalszych zabaw na ichniej arenie. Wśród tych pierwszych są m.in. oprawa graficzna – spełniająca swoją funkcję pod względem przejrzystości, ale absolutnie niewyróżniająca się jakimś własnym, przyciągającym oko stylem. Projekty postaci są zwykłe, a ich animacje proste. To, że bohaterów jest niewielu, już wspominałem. Tyle dobrego, że strój każdego z nich składa się z pięciu części i można się bawić w przebieranki.

Najbardziej boli mnie jednak w rozgrywce jej powolność. Z Hotline Miami lub Alien

► Graczy jeszcze nie ma zbyt wielu, ale boty potrafią dać wycisk.



► Pomysł świetny, tylko szkoda, że gra jest tak powolna.



Shooterem dynamika GoG-a mogłaby się równać wówczas, gdyby te pierwsze okulać łomem, napić valium, ubrać w metalowy skafander i zatopić w melasie. Niby „shmoba”, a na mapie do trybu dominacji (wąskiej a długiej) dłużej się człapie do miejsca, gdzie się coś dzieje, niż dusi spust. Nie byłem jedyny, który na spotkaniu z szefem Lightbulb Crew podniósł tę kwestię, więc pewnie jest coś na rzeczy. Beta już powinna działać, a nuż coś się zmieni. [GDA]

CIESZY

- mobostrzelanka
- tryb VIP daje radę

NIEPOKOI

- zbyt powolna
- takie sobie animacje
- mało postaci



FC Klewki

Choć wypowiadają się ostrożnie na temat GoG-a jako dyscypliny e-sportowej, autorzy już teraz tworzą w kliencie solidną infrastrukturę, która pozwoli graczom łączyć się w kluby, nosić te same barwy i konkurować na kilku drabinkach.

► PRODUCENT: NORNWARE STUDIOS
► DATA WYDANIA: KONIEC 2015
► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 60 Zł)
► MULTI: CO-OP
► WWW.SBTENORNWARE.COM

► GATUNEK: SURVIVAL HORROR/FPS/ROGUELIKE

SPACE BEAST TERROR FRIGHT



■ Zamykał za sobą śluzu: Rahid

Najlepsze sceny z Obcego to oczywiście te, w których główne role grają ciasne korytarze, przyciśnięte zło i przerażona, lecz skupiona na nieumieraniu bohaterka. Space Beast Terror Fright przekonuje jednak, że po kilku powtórkach nawet ta gęsta atmosfera może gracza skutecznie znużyć.



W co-opie ze spustu trzeba korzystać rozsądnie – jeden źle wymierzony strzał oznacza śmierć kompana.



To jedno z rozleglejszych pomieszczeń – na stacji dominują ciasne korytarze.

SPACE BEAST TERROR FRIGHT

Grze studia Nornware trzeba oddać honor – świetnie oddaje klimat serii filmów spod znaku Sigourney Weaver i ksenomorfów. W trakcie przemierzania opuszczonej stacji kosmicznej nawet gruby pancerz space marine'a, urządzenie wykrywające ruch i wypełniony nabojami karabin nie pozwalają czuć się bezpiecznie. Po mozolnym zebraniu danych z pokładowych komputerów stosujemy więc argument ostateczny w postaci przegrzania reaktora i czmychamy czym prędzej, by wielkiego „bum” doświadczyć z bezpiecznej odległości.

Ośmiuset pasażerów Nostromo

Każda misja rozgrywa się na innym, proceduralnie generowanym poziomie – dlatego też większość czasu spędzamy, przemierzając w skupieniu nieznajome korytarze. Kiedy panującą na statku ciszę przerywa specyficzny dźwięk sygnalizujący obecność Obcych w okolicy, do żył spływa solidna dawka adrenaliny, inicjując sekwencję nerwowego poszukiwania w ciemności charakterystycznej sylwetki ksenomorfa. Zimna krew to absolutny przymus – płomień wylotowy i dym wydobywające się z lufy ograniczają na chwilę pole widzenia, więc wyprowadzenie serii w złą stronę pozwoli Obcemu przemknąć się bliżej – a wtedy już nikt nie usłyszy twojego krzyku. Warto zatem unikać bezpośrednich starć – czy to aktywując rozsiane tu i ówdzie działka, wykorzystując pobrane z komputerów ulepszenia, czy w końcu zarządzając śluzami. Otwieranie

i zamykanie drzwi z rozmysłem to chyba najciekawsza część pobytu na statku – należy zadbać o to, żeby wróg nie zaskoczył nas z flanki, jednocześnie musimy zachować pole manewru na ewentualny odwrót. Niestety, to tak naprawdę jedyna interesująca decyzja, jaką podejmujemy w trakcie rozgrywki – po zebraniu kilku ulepszeń radaru moglibyśmy właściwie odrywać wzrok od wskazującej drogę minimapy tylko przy bliskich i krwawych spotkaniach trzeciego stopnia. Algorytmiczność naszych działań w połączeniu z małym zróżnicowaniem poziomów sprawia, że szybko zaczynamy się nudzić.

Kaprysy bożka liczb losowych

Wbrew pozorom nie oznacza to wcale, że jest łatwo – śmierć przychodzi często, a ekran zwycięstwa pozostaje nagrodą dla wytrwałych. Problem w tym, że poziom trudności wynika zazwyczaj z pechowego wygenerowania stacji kosmicznej czy niefortunnie wylosowanych ulepszeń. Jeśli jeden z komputerów pokładowych znajdzie się w pobliżu kilku ksenomorfich spawnów – w dodatku z dala od śluz i wieżyczek – możemy jedynie bohatercko zaszarżować i mieć nadzieję, że karabin nadąży z rozdzielaniem pocisków na prawo i lewo. Brakuje tu narzędzi do rozwiązywania problemów w sprytny sposób – pułapek, innych rodzajów broni czy nawet prymitywnych gadżetów, którymi mogliby się podprzeć doświadczeni gracze.

Lekarstwem na większość problemów SBTF mógłby być tryb kooperacji – stosowanie nieco bardziej wyrafinowanej taktyki, odpowiednie zgranie i osłanianie sobie nawzajem tyłków skutecznie rozwiązuje sytuacje z kryzysowym zagęszczeniem Obcych. Sęk w tym, że aktualny co-op zaimplementowany na dzielonym ekranie nie sprawuje się zbyt dobrze – wiele istotnych informacji z powodu tragicznego interfejsu upchniętych jest w kąt monitora, więc kiedy dysponujemy tylko jego połową, można nie dostrzec np. ostrzeżenia o zbliżającym się niebezpieczeństwie. Ze sporą szczyptą sceptycyzmu czekam więc na planowany tryb sieciowy oraz zapowiadaną możliwość wcielenia się w ksenomorfa. Dla Space Beast ciągle jest nadzieja – rozwój gry trwa, twórcy co tydzień wypuszczają nowe łatki, często idąc za radami graczy. W tym momencie jednak kupienie SBTF za 60 zł to inwestycja, która ma duże ryzyko się nie zwrócić. [GBA]

CIESZY

- atmosfera zaszczucia rodem z Obcego
- co-op ma potencjał...

NIEPOKOI

- ...ale aktualnie dzielony ekran nie sprawuje się zbyt dobrze
- ubogo i powtarzalnie
- sztuczna inteligencja Obcych nie istnieje
- zbyt dużo zależy od szczęścia

Ksenomorfy za friko

Demo SBTF w postaci wersji sprzed paru miesięcy można pobrać za darmo ze strony www.nornware.com/?tab=games. Warto sprawdzić, zwłaszcza że mimo jeszcze większej liczby bugów i niedoróbek gęsty klimat pozostaje ten sam.

► PRODUCENT: SIGNAL STUDIOS/DIGITALDNA GAMES
 ► DATA WYDANIA: POZĄTEK 2016
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 90 ZŁ)
 ► MULTI: CO-OP DO 8 GRACZY LUB PVP
 ► SAVAGELANDSGAME.COM

► GATUNEK: SURVIVAL

JUŻ GRALIŚMY!

SAVAGE LANDS

■ Przeżywa dzień świstaka: Don Pesos

Dzień 1. Budzę się na plaży, łapię za siekiere i lecę do lasu narąbać drew. Głodny basior zachodzi mnie od tyłu i rozszarpuje gardło. RESPAWN. Dzień 1. Zaczynam stawiać szałas, ale przy wyrębie gubię drogę do obozu i umieram z głodu. RESPAWN. Dzień 1. Nie znajduję siekiery. Błądzą po wyspie w poszukiwaniu narzędzi, aż nocne chłody zamieniają mnie w bryłkę lodu. RESPAWN. Ech.

Lubię, gdy gry nie próbują ułatwiać mi na siłę życia. Jeżeli jakiś tytuł chce wpisać się w modny ostatnio gatunek survivali, to oczekuję od niego walki o każdą przeżytą minutę, a nie spaceru po parku połączonego ze zbieraniem kamyczków. Savage Lands należycie spełnia ten warunek i zmusza do przewidywania na kilka godzin wprzód. Idziesz do lasu? Lepiej przygotuj trochę bandaży. Słońce stoi nisko nad horyzontem? Rozpal szybko ognisko i postaw szałas, bo zaraz zrobi się naprawdę chłodno. Każdy obejrany wschód (notabene – wygląda pięknie) jest tu jak klepięcie po plecach za odpowiednio wykonaną robotę.

Kraina chłodu

Za oprawę Savage Lands należą się brawa na stojąco – **niekiedy aż ma się ochotę posiedzieć chwilę przy ognisku i po prostu patrzeć w niebo**. Udźwiękowienie, ograniczające się do smyczków i bębnow w menu, rozwija skrzydła po wsluchaniu się w odgłosy wyspy – czy to fale rozbijające się o brzeg, czy zadyśka przy uciekaniu przed wilkami, wszystko brzmi doskonale. Drobną bolączką jest pomysł na crafting – podstawowych surowców nie zbierzemy bez narzędzi, a narzędzi nie stworzymy bez surowców. Aby uciec z błędnego koła, należałoby znaleźć gdzieś pierwszą siekiere, lecz często zamarzałem, zanim natknąłem się na jakąkolwiek.

Opcja budowania schronień budzi we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony są dość

przydatne jako ochrona przed dziką zwierzyną. Z drugiej – w ich wnętrzu (wbrew logice i opisowi w grze) pewna jest śmierć z wyziębienia. Do ogrzania się potrzebne jest bowiem ognisko, którego umieścić w chacie nie można. Poza tym po postawieniu bazy i oddaleniu się wyjątkowo trudno

Prawdziwa gra o przetrwanie.

trafić z powrotem. Można co prawda zaopatrzyć się w improwizowany kompas, ale bez mapy stanowi on mizerną pomoc.

Kraina głodu

Polowania i walka nieco kuleją. Do zwierzyny nawet nie trzeba się skradać. Wystarczy nie paradować jej przed oczami. Można postarać się oczywiście o łuk, który jeszcze ułatwi sprawę, ale do jego wytworzenia konieczny jest rzemień z samiej skóry. Materiałów pochodzenia zwierzęcego potrzebujemy również do zrobienia plecaka poszerzającego mikre możliwości udźwigu protagonisty czy koszmarnie szybko zużywających się ubrań, co znacznie wydłuża czas, jaki spędzić trzeba na zabawie w kotka i myszkę z sarnami. Walka nie różni się wiele od ścinania drzew: stajemy przed wilkiem, wciskamy przycisk myszy odpowiedzialny za rąbanie i czeka... W końcu ktoś padnie pierwszy – on



albo my. Uciekać nie ma sensu, bo mobki gubią trop dopiero, kiedy wejdziemy do domu. Na wyspie – choć bezludnej – spotkamy zresztą nie tylko dzikie zwierzęta, ale też kościeje, enty, wilkołaki, smoki i im podobne istoty rodem ze świata fantasy.

Kraina ubóstwa

Choć zabawę rozpoczyna się z długą na kilkanaście punktów listą celów, to już po półgodzinie przebieg dalszej rozgrywki zależy tylko od wyobraźni gracza. **Początkowo więc bawiłem się świetnie, ulepszając broń i budując kolejne budynki w bazie wypadowej, lecz z biegiem czasu frajdę ustąpiła miejsca znużeniu** powtarzalnością i tęsknocie za bardziej zróżnicowanym światem – dostępna w early accessie mapa zawierała jedynie pięć wiosek i kilka pomniejszych lokacji jak obozowiska i wraki statku.

Lekarstwem na nudę może jednak być zaproszenie do gry przyjaciół lub założenie serwera z dozwolonym PvP. Mocno zarysowany w tytule sznyt survivalowy gwarantuje już teraz sporo zabawy, ale z zakupem radziłbym poczekać, aż światło dzienne ujrzy wersja z większą – niż zaledwie jedna – liczbą map. [CDA]

CIESZY

- cieszy oczy i przyjemnie mizia bębni
- oprócz craftingu narzędzi można też stawiać budynki
- gra faktycznie jest walką o przetrwanie

NIEPOKOI

- ☐ animacja protagonisty woła o pomstę do nieba
- ☐ brak pauzy w singlu!
- ☐ polowania i walki bez emocji
- ☐ błędne koło przy craftowaniu narzędzi



Reign of Kings

Jeśli nuży was perspektywa samotnej walki o przetrwanie na jednej z dzikich plaż, wypróbujcie Reign of Kings – tytuł, który wraz z Savage Lands okupuje wysokie pozycje na liście bestsellerów działu early access. W pakiecie z craftingiem dostaniecie wznoszenie zamków, burzenie zamków, królobójstwa, organizację średniowiecznych ustawek (ze sprzętem!), oraz – niestety – kilku psujących całą frajdę hakerów.

► PRODUCENT: CODEMASTERS
► DATA WYDANIA: 15 LISTOPADA 2015
► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 120 Zł)
► MULTI: ASYNCHRONICZNE
► WWW.DIRTGAME.COM

► GATUNEK: RAJDOWA

JUŻ GRALIŚMY!

► Walia przy ładnej pogodzie. Przy brzydkiej jest szaro i pada.

► Z tym właśnie powinno kojarzyć się Monte Carlo, a nie z jakimiś tam kasynami.

DIRT RALLY™

► Wbrew symbolom u dołu ekranu premiera Rally jest pewna tylko na PC.

■ Pozytywnie się nastawił: **Allor**

Swego czasu Coliny były synonimem samochodówek z rajdami w roli głównej. Dirty coraz bardziej się od tych korzeni oddalały, a uproszczenia i widowiskowość w ostatnim Showdownie sięgnęły absurdu. Rally to jednak wielki reset.

Wczesny dostęp na Steamie to świetne miejsce dla indyków, ale pod koniec kwietnia skorzystało z niego Codemasters. W dodatku świat o nowym Dircie usłyszał dokładnie wtedy, gdy każdy chętny mógł go sobie kupić za 27 euro. Nie było wcześniejszych zapowiedzi ani wywiadów, do gry siadłem więc z taką pewną nieśmiałością. Bo z jednej strony Rally w nazwie przywodziło na myśl Coliny, z drugiej – tytuł zaczynał się od „DIRT”, co za dobrze nie wróżyło...

Jakie długie OS-y

Pierwsze wrażenie przypomina na szczęście lata świetności Codemasters. Karierę zaczyna się od kupna jednego z dwóch samochodów: Mini Morrisa lub Lancii Fulvii. Dla fanów to świetna wiadomość, nie dla fanów – ot, wybieramy sobie starość, pewnie dlatego, że jest wolna. Już pierwszy odcinek specjalny pokazuje jednak, że to nie osiągi maszyn będą stanowiły problem. Dość powiedzieć, że w połowie pierwszego OS-a stoper pokazywał jakieś trzy minuty, a ja – jak głupi – cieszyłem się, że w końcu zrobiono dłuższe trasy. Otrzeźwienie przyszło na linii mety, gdy okazało się, że to nie kwestia długości, tylko powolności. Mojej. Miałem ponad dwie minuty straty!

To było jak wypowiedzenie wojny. Na drugiego OS-a podłączyłem pada i tak się zawiązałem, że... wypadłem. Żeby choć delikatnie, tak by wrócić na trasę, a potem, po do-

tarcu do mety, rzucić mechanikom „naprawcie to, to i to”. Nic z tego – mogłem albo całkiem się poddać (nigdy!), albo spróbować jeszcze raz, poświęcając część premii. To zresztą jedyny ułkon na stronę gracza, na jaki można liczyć w nowym Dircie po skasowaniu samochodu. Przy mniejszych problemach ma się jednak 10 sekund na powrót, można też skorzystać z automatu. Cofania czasu za to brak, podobnie jak linii pokazujących optymalny tor jazdy. Są tylko symbole i głos pilota, co jest zabiegiem jak najbardziej celowym, bo po latach coraz większego upraszczania Codemasters poszło w realizm.

To nie RBR

Na szczęście nie jest to drugi Richard Burns Rally. Mimo wszystko Dirt Rally to tytuł dla graczy, a nie narzędzie treningowe. Nowy model jazdy jest wymagający, ale pod koniec pierwszego dnia udało mi się zaliczyć etap z najlepszym czasem. Przewaga wynosiła 48 setnych sekundy, ale wystarczyło mi kilka godzin, a nie tygodni, do tego grałem na padzie, a nie kierownicy. Innymi słowy **zbyt łatwo nie jest (opcji zmiany poziomu trudności brak), za to satysfakcja – ogromna**. Zresztą dalsze miejsca to wcale nie tragedia. Kasę się dostaje, problemem jest co najwyżej kurczące się ego.

Kolejne etapy przekładają się również na wzrost doświadczenia mechaników (czterech, mamy wpływ na to, kogo zatrudnimy), co skutkuje skracaniem czasu potrzebnego na wykonanie napraw, a także polepszeniem osiągnięć samochodu. Dla maniaków jest nawet dostępna zmiana ustawień wozu, a gotową konfigurację można sobie zapisać

na później – choć jak sam się przekonałem, na standardowej też da się wygrywać.

Wiele przed nami

Obecnie w grze dostępne są trzy rajdy: leśno-deszczowy Walii, asfaltowo-śniegowy Monte Carlo oraz szutrowo-gorący Grecji. Mało,

Ma być realistycznie, ale grywalnie.

choć sytuację ratuje 17 samochodów w 6 klasach, które można sobie kupić (po dniu grania miałem dwa) – na więcej trzeba poczekać. Niedługo pojawią się także wyścigi górskie (patrz: ramka), a to wcale nie koniec (pełen harmonogram jest dostępny na oficjalnej stronie). Warto czekać? Nie! Cena ma z czasem rosnąć, dlatego **jeśli lubisz rajdy, kup Rally już teraz**. I szlifuj umiejętności przed premierą (przydadzą się w starciach z innymi), przy okazji świetnie się bawiąc. Bo choć nowy Dirt stawia na realizm, efekt już jest znacznie lepszy niż w zręcznościowych poprzednikach. A skoro można nie czekać na premierę, to... po co czekać? **[CDA]**

CIESZY

- +
- +
- +
- +
- +

NIEPOKOI

-
-
-



Realistyczny cel

Dotychczas wykorzystywany przez Codemasters model jazdy nie radził sobie za dobrze na luźnych nawierzchniach, zwłaszcza w samochodach z tylnym napędem. Stworzono więc nowy, który da takie efekty jak na słynnym filmie z zawodów Pikes Peak (te zawody znajdują się w Rally w połowie maja): youtu.be/m4CRoDqT4wY

► PRODUCENT: WALES INTERACTIVE
 ► DATA WYDANIA: 2015
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 80 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK
 ► WWW.WALESINTERACTIVE.COM/#ISOUL-AXIOM/C1Q1M

► GATUNEK: LOGICZNA/PRZYGODOWA

JUŻ GRALIŚMY!

PC | PS3 | PS4 | X360 | XBO

W PRODUKCJI

SOUL AXIOM

■ Mógłwił się: **Papkin**

Wyuzdany seks grupowy. Agresja Putina na Ukrainę. Conchita Wurst przyjedzie do Polski. Rolnik szuka żony i skacze do basenu. Donatan i Cleo anonsują nowy singiel. Justyna Kowalczyk będzie startować w barwach Norwegii. Nowa wiadomość na Snapchacie.

Owszem, powziąłem tanie środki, żeby przykuć waszą uwagę. Powód mam jednak szlachetny: Soul Axiom, które chcę wam tu przedstawić, pod pewnymi względami wyrasta bowiem na sukcesora przygodowego arcydzieła. Konkretniej: Mysta, tytułu, jaki aż do premiery Simsów dzierżył koronę „najlepiej sprzedającej się gry w pecetowej historii”. Mało tego: „wyrasta”, a momentami wręcz „dorasta”. Jak na widok współczesnych, narracyjnych dziwadeł raczej spluwam, niż się ślinię, tak tym razem musiałem wycierać kąciki ust.

Pachnidło

Gra dzieli z baśnią braci Millerów klimat, który – jak zapach cynamonu – trudno wytłumaczyć na papierze, ale gdy tylko dotrze do nozdrzy, nie da się pomylić go z niczym innym. Bliska Mystom i Uru jest także konstrukcja rozgrywki – akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, co i rusz przeskakując między kolejnymi światami i głowiąc się tam nad przygotowanymi przez projektantów zagadkami. Rola huba odgrywa futurystyczny labirynt częstujący nas neonową estetyką, jaka budzi przyjemne skojarzenia z filmowym Tronem.

Gdy już twórcy uciekają od sześcianów, ostrych zieleni i fioletów, a robią to często i radośnie, bywa różnie. Lokacje, do jakich zapraszają nas trzy udostępnione rozdziały, są od siebie odmienne i gwarantuję, że mimo wielu wspólnie spędzonych godzin gra wciąż

będzie dla was świeża i wciąż będzie kusić estetyką. Sęk w tym, że **czuć tutaj nie tylko artystyczną wizję, ale i pewną nieporadność w jej wprowadzaniu**. Momentami rażą proste tekstury, a gdy już pojawiają się modele postaci, człowiek ma odczucie oglądania filmu edukacyjnego z lat 90. Z rzadka ta niezgrabność wychodzi na pierwszy plan, acz kto przygotował szarobure pole walki, upstrzone kiepsko zrealizowanym ogniem, ma prawo spalić się ze wstydu.

Grywadło

Jeśli idzie o wymyślanie bajerów, jakie mają posłużyć za fundament gry logicznej, ławka robi się krótka. Uczciwie przestrzegam: Soul Axiom nie ma na sobie tak dobrego pomysłu jak Portal, Quantum Conundrum, Magrunner czy Antichamber. Pierwsze dwie ze zdobytych mocy służą nam do konstrukcji/dekonstrukcji obiektów oraz przesuwania tychże, niekiedy musimy też – jak w przygodówkach – zebrać do kieszeni trochę szmelcu albo poprzysuwać sobie jakąś układankę. Pierwsze wrażenie nie jest zresztą zbyt szczęśliwe. **Gra testuje raczej spostrzegawczość, a nie intelekt**, w dodatku sporo wyzwań da się (i to szybko) zaliczyć metodą prób i błędów.

Autorzy ujmują natomiast inwencją i czuć, że kochają stare gry przygodowe. By odsłonić kolejne karty scenariusza,

operujemy laserami, pykamy w uproszczoną wersję Sopera, układamy z klocków gigantyczny klucz, regulujemy ciśnienie oraz przepływ wody i odnajdujemy się w labiryncie. Projektanci nie łapią zadyszki, a w dodatku nieco odkupują początek, jaki niesie głównie klimat, prezentując nam wyzwania coraz trudniejsze. Po cichu liczę, że kolejne rozdziały napną intelektualną muskulaturę jeszcze skuteczniej, choć nie ma co oczekiwać na tym polu bolesnych zakwasów, jakich dostarczał wspomniany Myst.

Imadło

Niepotrzebnie dodano sekwencje skradankowo-zręcznościowe (niezbyt liczne),

Ujmuje inwencją, czaruje klimatem.

szkoda też, że – aż do czasu ukończenia etapu – gra nie zapisuje postępów, raz musiałem zresztą powtarzać sporą sekwencję ze względu na dziwnego babolka. Bywa, iż tytuł częściej nas komunalami w rodzaju „oczy są zwierciadłem duszy”. Soul Axiom ma jednak kapitalną atmosferę, różnorodność udźwiękowienie i **aż bije od niego kreatywność**. Zawarte w tekście pokwęknięcia nijak tego nie przystaniają i gdybym miał wystawić ocenę, byłaby ona wysoka. **ICDA**

CIESZY

■ klimat rodem ze starych Mystów
 ■ projekty lokacji, artystyczna wizja
 ■ coraz trudniejsze, stale zróżnicowane wyzwania

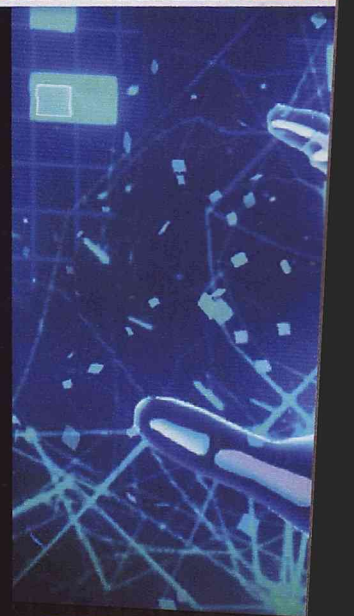
NIEPOKOI

■ początek jest jednak nazbyt prosty
 ■ niepotrzebne elementy innych gatunków

► Na końcu tunelu ujrzycie nie światło, ale kostkę toaletową.



► Podłoga to lawa!



Preludium

Walijczycy biorą się za science fiction nie po raz pierwszy. Mało tego, ich poprzedni projekt, Master Reboot, również eksplorował problematykę transhumanizmu i ujmował tak art designem, jak i przygodowym zacięciem. Dobre wrażenie studziły jednak elementy platformowe, tandetne zagrywki w rodzaju jump scare'ów i bardzo niedbałe wykonanie.



► W Świątyni Zagłoby Indy Jones poszukiwał Warki Przymierza.

► PRODUCENT: EYEMOBI LTD.
 ► DATA WYDANIA: 2015
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 60 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK
 ► STORE: STEAMPOWERED.COM/APP/342550

► GATUNEK: ROGUELIKE/SURVIVAL HORROR

JUŻ GRALIŚMY!

PHANTASMAL

city of darkness

► Przed kultystami chowa się pod łóżkiem: **Mr. MiH**

„W tym domu na Steam Early Access czeka w uśpieniu zbugowany Cthulhu” – tak pewnie sparafrazowałby sobie Lovecraft fragment własnego opowiadania, gdyby zobaczył Phantasmal, a nie był jednocześnie zajęty przewracaniem się w grobie.

Nie trzeba być mieszkańcem Kraju Kwitnącej Wiśni, żeby znaleźć w sobie niezdrowe upodobanie do mackowatych stworów. H.P. Lovecraft nieustannie fascynuje ludzi historiami o Wielkich Przedwiecznych. Cóż, reanimowana ośmiornica ośmiornicy nierówna, a Phantasmal to najwyżej mały wcześniak tego panteonu bogów grozy.

Zew wczesnego dostępu

Natrafiając w odmętach Steama na takie rzeczy jak Phantasmal, odnoszę wrażenie, że twórcy niekiedy przeginają z „surowością” projektów, które trafiają na early access – szczególnie kiedy to gracz płaci niemałe pieniądze za wątpliwy przywilej bycia testerem. Ten zarodek gry od ekipy Eyemobi to kolejny „rogal”, gdzie blakniemy się po proceduralnie generowanych pustawych

► Mechanika strzelania, jak zawsze w budżetowych grach, niestety jest dość słaba.

korytarzach, średnio zagospodarowanych pokojach oraz przejściach do jeszcze głębszych warstw losowej miałości. Wszystko to obleczone nikłą warstwą lovecraftowskiego horroru, który i tak błędnie przy przerażającym poziomie niedorobienia poszczególnych elementów składowych gry.

Jak wspominałem, płacimy tu za „zaszczyt” testowania Phantasmal, a robali wszelkiej maści jest w grze co niemiara. **Największym winowajcą są same stwory, blaknące się jak żulernia po przytułku z piekła rodem.** Pokraczne bestie, lewitujące kadłubki i inne maskary – otoczka grozy rozspjuje się, gdy widzimy całą tę wesołą ferajnę włączając z uporem maniaką w ściany, blokującą się na drzwiach czy w ogóle niedostrzegającą gracza zwijającego się ze śmiechu zaledwie metr od ich szpetnych mord. Nie daj Boże, jak sprowokujemy którąś z kalek do ataku, bo stajemy się uczestnikami najbardziej nieskoordynowanej walki ulicznej wszech czasów. Animacje potworów nie pozwalają stwierdzić, kiedy i na jaki dystans ich ciosy w ogóle działają, złe podpięte dźwięki zamieniają potyczki w karkofonię zapętlonej agonii, a część wrogów w momencie, gdy kucniemy, zamienia się w podrygujące, bezbronne piniaty.

Ostatecznie, przytaczając klasyka, „polecam unikać niepotrzebnych walk”, bo gdy pominiemy ich koślawość, to i tak robienie nadmiernego rabanu grozi prawie pewną śmiercią z rąk Sleepera. Jegomość Śpioch to taka wersja wiecznie poirytowanego sąsiada z góry, wzywającego mundurowych, jak tylko za głośno się zaśmiejemy. Wystarczy oddać kilka strzałów z pistoletu lub przebiec się z pokoju do pokoju, a już po mapie ści-

gają nas przerosnięte macki (swoją drogą słaby efekt tentakli przenikających przez ściany budzi więcej grozy niż sam ich właściciel). Ciekawy mechanizm, ale ginący pod natłokiem wszechobecnych niedoróbek.

Dajmy Cthulhu pospać

Phantasmal ma zadatki na bycie całkiem solidnym „rogalikiem”, ale wszystko zależy od liczby szlifów i poprawek, jakie twórcy zdołają upchnąć w grze. Jak na razie nawet samo oświetlenie (jego zdecydowany nadmiar) uparcie zwalcza uczucie grozy towarzyszące przekradaniu się przez wilgotne korytarze. Na domiar złego wiążący się z tym **brak potrzeby używania latarki całkowicie niszczy mechanikę popadania w obłąd**, która działa tylko, gdy skierujemy swoje światło na dowolne monstrum.

Wielki Przedwieczny już dawno przywykł do czekania trwającego dłużej niż kolejki w NFZ, zatem i w tym przypadku wytrzyma jeszcze kilka następnych miesięcy. W międzyczasie lepiej wydać te 15 euro na coś bardziej dopracowanego lub zwyczajnie odświeżyć sobie stare, ale jare Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Tam przynajmniej wylaniające się z mroku horrory nie padają ofiarą nieopisywalnej grozy przechodzenia przez drzwi... [CDA]

CIESZY

► załączek całkiem solidnego „rogalika”

NIPEKOKI

► dużo błędów niwelujących grozę i psujących większość mechanizmów

► Blair Witch Project wiecznie żywe.

► Rura: przyjaciel każdego, kto trafi do szpitala psychiatry... co?

► PRODUCENT: LAG STUDIOS
 ► DATA WYDANIA: LATO 2015
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (DARMOWA)
 ► MULTI: BRAK
 ► STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/356670

► GATUNEK: SURVIVAL HORROR

JUŻ GRALIŚMY!

Spooky's House of Jump Scares

■ Podskakuje ze strachu: **Mr. MiH**

Byłe głąb wystraszy nas skutecznie, krzycząc znieńacka prosto w ucho. Geniusz horroru wpierw sprawi, że paniczna groza wyssie z nas chęć do życia, a gdy napięcie zacznie przyprawiać o obłęd, samym szeptem znikąd przyprawi nas o wylew.

Jest coś masochistycznie uzależniającego w dobrych „Przetrywaj-Strachach”. Te wypełnione napięciem chwile, gdzie ilość wydzielonego potu zagraża odwodnieniem, a każde uderzenie serca to mikrozawał – no, czysta rozkosz. Zawsze byłem pełen podziwu dla mistrzów gatunku, zręcznie mieszkających chorą opowieść z atmosferą równie gęstą co letni asfalt. Jest jednak różnica między wybitnym horrorem, rozumiejącym podstawy niszczenia ludzkiej psychiki, a „indycym” wypierdkiem, którego twórca nauczył się straszenia z komentarzy na YouTube.

Koszmarne cienie

Niestety, ale trwający obecnie renesans cyfrowej grozy zrodził w swych odmętach więcej pozbawionych werwy klonów niż wyjątkowych siewców terroru. Takie też jest Spooky's House of Jump Scares – **siódma woda po kisielu taniej i głośniejsze straszności**. A szkoda, bo sam zamysł gry jest zacny: ot, wchodzimy do tajemniczej posiadłości Spooky (duszka jakby żywcem wyjętego z „Pory na przygodę”), gdzie rzucone jest nam wyzwanie przebrnięcia przez 1000 (tak, słownie: tysiąc) losowych pokoi słodkiej grozy. Haczyk polega na tym, że uroczyste straszanie kartonowymi zmorami stopniowo ma ustępować miejsca orgii koszmarów rodem z amatorskiego porno Pinheada i Freddy'ego Kruegera. Sek w tym, że tak miało być, a wyszło przerażająco słabo...

Spooky's House najłatwiej przyrównać do grania w Labirynt (wygaszac ekranu Windows 98), podczas gdy młodsze rodzeństwo znieńacka obrzuca nas petardami. Podskakujemy ze strachu, bo to naturalna reakcja, gdy coś z jazgotem wypada nam pięć centymetrów przed oczami, a ten tytuł sprowadza się głównie do takich tanich sztuczek. W zamysłu twórcy wisienką na tym horrorowym zakalcu miały być pojawiające się co jakiś czas serie pokoi nawiązujące do autentycznych perełek gatunku jak Silent Hill, Amnezja czy SCP: Containment Breach. Cóż, po ujrzeniu „kartonowej” pielęgniarce goniącej mnie wzdłuż korytarza, gdzie tekstura ścian co chwila podmieniała się na ruchomą teksturę dżemu truskawkowego (że to niby alternatywny wymiar z Cichego Wzgórza), straciłem wiarę. Nie tam żebym miał w sobie resztki nadziei po przejściu 247. pomieszczenia, które mogłoby stanąć w szranki z Wolfensteinem 3D o tytuł „Najbardziej Jałowej Architektury Wnętrz”.

Internetowa pasza dla mas

Ja wiem, że to jest Early Access na Steamie (autor nie zdążył jeszcze okaleczyć wszystkich udanych horrorów, jakie ograł), w dodatku dostępny kompletnie za darmo, ale ja tu nie widzę ani jednego argumentu, dla którego mielibyście tracić swój czas na łazenie po setkach pustych brył. Za darmo możecie wyjść na blokowisko wieczorem



► Ta mhhhoczna i budząca ciary atmosfera...

ubrani jedynie w nieodpowiedni szalik piłkarski, a doznacie wrażeń, po których Slenderman wyda wam się sympatycznym Rzecznikiem Praw Dziecka. Spooky's House of Jump Scares nie dokłada absolutnie nic od siebie do tematu, będąc jedynie godnym pożalowania symulatorem domokrażcy (zawody w zaliczenie największej liczby par drzwi na jednym życiu). **To jest tytuł, po który obowiązkowo powinien sięgnąć każdy aspirujący twórca gier**, aby zobaczyć, jak pod żadnym pozorem nie należy kaleczyć horroru.

Ale co ja tam wiem – na stronie Steamu widnieje jak byk „User Reviews: Very Positive”, a w lustrze widzę, że jeszcze mi opuchlizna spod oczu nie zesłała po łzach wylanych nad losem Silent Hills. Najwyraźniej wychowane na nadpobudliwych Szwedach masy zamiast mistrzowskiego budowania napięcia wolą sobie podpiąć krokodylki do sutków i razić takimi groteskowymi popłuczynami. Osobiście wolę jeszcze nacieszyć się ostatnimi chwilami zapętlonego korytarza z P.T., gdzie na jednym metrze kwadratowym skondensowano więcej mrozącej krew w żyłach psychodelii niż w 1000 pokoi Spooky's House. **ICDA!**

O dwóch takich, co mają zryte berety

Spooky's może i nie stanie się klasykiem, ale duet z Lag Studios z pewnością warto mieć na oku. W ich portfolio są tytuły, które pomysłami wywołują jakże pożądane uczucie dyskomfortu. Symulatory dziecięcych laurek, gdzie z klejenia makaronu przechodzimy do amputowania dłoni z martwicą; kolorowy shoot 'em up z kotem stopniowo odpływającym w świat groteski i niewiast strzelających flakami. Miodzio.



ROOM: 231

► Mam nadzieję, że wreszcie tego typu gry przestaną być tworzone.

CIESZY

- jest za darmo
- może przestraszyć młodsze rodzeństwo

NIEPOKOI

- powtarzalność i pustka większości pomieszczeń
- bardzo ubogie metody straszenia
- niepotrzebne rozwleczenie gry

► PRODUCENT: OVERHYPE STUDIOS
 ► DATA WYDANIA: 2016
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 80 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK
 ► BATTLEBROTHERSGAME.COM

► GATUNEK: TAKTYCZNA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

BATTLE BROTHERS

■ Liczy hekсы: spikain

Rzadko się zdarza, żeby na steamowy Early Access trafiała gra, która sprawia wrażenie kompletnej. W przypadku Battle Brothers tak właśnie jest, chociaż gdzieś po drodze twórcy podjęli kilka słabych decyzji.

Jak przystało na grę taktyczną, Battle Brothers kręci się głównie wokół turowych starć, w których kierujemy bezpośrednio jednostkami i oprócz standardowych, erpegowych statystyk nadzorujemy ich rozmieszczenie na całym polu bitwy. Wyobraźcie sobie więc ekran walki z Hrothow – prosty, niemal planszówkowy, pełen sześciokątów. Dorzućcie do tego większe zróżnicowanie terenu, jak w Jagged Alliance (jeśli wolicie pecety) albo Tactics Ogre (jeżeli konsole).

Czasem słońce, czasem deszcz

Właśnie zróżnicowanie terenu jest czymś, czego bardzo brakuje mi w dzisiejszych grach ocierających się o ten gatunek. Tak proste rzeczy jak porozdzielanie po planszy krzaki albo pagórki (za to ogromny plus!) sprawiają, że jestem w stanie załknąć ekran. Ba, w Battle Brothers na przyszłość zapowiedane są jeszcze zmienne warunki pogodowe. Szkoda, że **otoczenia budowane są losowo przez komputer, więc ten potencjał nigdy nie zostanie w pełni wykorzystany**. Gdyby nad całością czuwał jakiś level designer, byłoby właściwie idealnie. Teraz jest zaledwie dobrze, bo cały czas czuć, że generowane plansze są, ekhm, generyczne.

Na tej samej zasadzie – tylko o wiele lepiej – działa symulacja świata w czasie rzeczywistym. Żyje on z naszym udziałem albo bez niego. Czasami na pobliską wioskę napadnie na przykład zgraja orków, czasem nie. I tak nie musimy interweniować, ale jeżeli się na to zdecydujemy, możemy spodziewać się nagrody. Poza tym twórcy zapewniają, że takie rzeczy jak liczebność danego plemie-



Wizualnie może nie powala, ale szpetne też nie jest.



Heroes of Might & Magic + Jagged Alliance + Tactics Ogre!

nia orków jest generowana odgórnie – pokonując kilku w walce, zmniejszamy ewentualne przyszłe zagrożenie.

A mercenary should never waste time

Jeżeli przymierzacie się do wypróbowania Battle Brothers (gorąco zachęcam!), to mam nadzieję, że lubicie czytać. Pomiędzy kliknięciem „nowa kampania” a rozegranie pierwszej walki (czyli w ciągu pierwszych kilku minut) będziecie musieli przeczytać dwa eseje, w tym jeden dłuższy niż ten tekst (nie żartuję, patrzcie tutaj).

Nie mam nic przeciwko czytaniu w grach. Niektóre książki znajdujące w Divine Divinity to arcydzieła. W Final Fantasy Tactics A2 przeczytałem każdą możliwą opcjonalną notatkę. Tylko że twórcy obu gier najpierw wciągają graczy doskonałą rozgrywką, niepowtarzalnym klimatem i in-

nymi oklepanymi związkami rzeczowników z przymiotnikami. Przez to sami mamy ochotę wchłonąć go jeszcze trochę. W Battle Brothers po minucie gry dostajemy na twarz ścianę tekstu, który trzeba przetrwać, żeby zrozumieć, po co zaraz będziemy się bić. A na końcu rozmowa jeszcze powie, że „nawet nie powinien tracić czasu”. Wielkie dzięki.

Overhype Studios obiecuje, że w ostatecznej wersji gry kampania będzie mniej sandboksowa. Obecny stan rzeczy w sumie pasuje do proceduralnie generowanego świata, więc będę się tym zmianom przyglądał z zainteresowaniem. Zwłaszcza że prace trwać będą jeszcze ponoć przez jakiś rok, a gra pod prawie każdym względem wydaje się ukończona.

[CDA]

CIESZY

- przepyszny system walki
- symulacja świata gry

NIEPOKOI

- bezpieczeństwo generowanych pól bitwy
- szansa na trafienie przeciwnika jest zdecydowanie zbyt mała
- niepotrzebne ściany tekstu

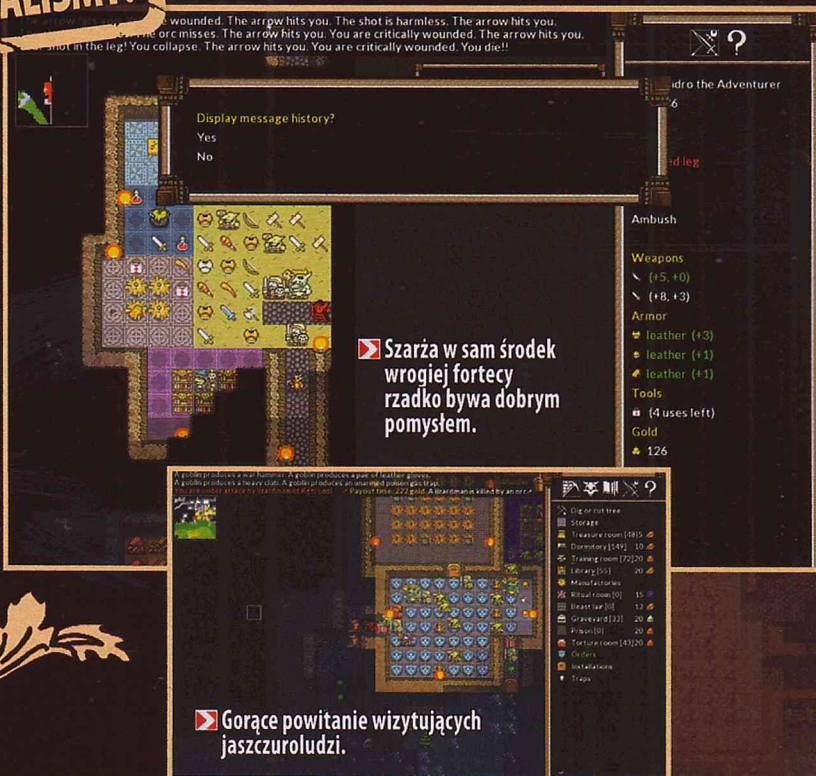
- PRODUCENT: MICHAŁ BRZOWSKI
- DATA WYDANIA: NAJWCZEŚNIEJ W 2016
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 55 ZŁ)
- MULTI: PŁĄDROWANIE CUDZYCH FORTEC
- WWW.KEEPERRL.COM

➤ GATUNEK: ROGUELIKE/STRATEGICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

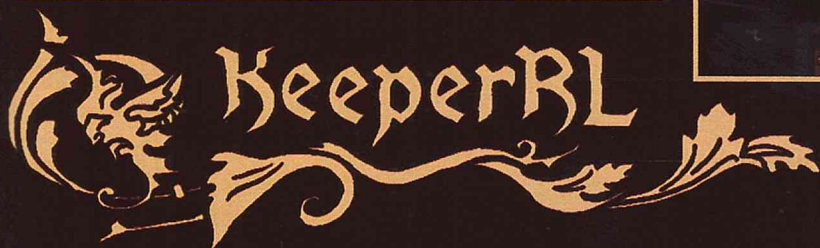


➤ Warto przemyśleć projekt naszej fortecy, zanim jeszcze zaczniemy budować.



➤ Szarża w sam środek wrogiej fortecy rzadko bywa dobrym pomysłem.

➤ Gorące powitanie wizytujących jaszczuroludzi.

■ Cudze pułapki testował: **Rahid**

Oglądając filmy z Bondem, nauczyłem się, że bycie superłotrem to rzecz banalna – wystarczy najpierw strzelać, a potem zadawać pytania. Kiedy moje plany brutalnie zweryfikowali nad wyraz nierozmowny smok oraz armia gniewnych wieśniaków, zyskałem nieco szacunku dla tego zawodu.

Najprościej mówiąc, KeeperRL to romans Dungeon Keepera z Dwarf Fortress. Z produkcji Bullfroga Michał Brzowski pożytył główny zamysł – wcielamy się w złego lorda, budujemy fortecę i radośnie gromimy przybywające tabunami wrogie istoty. W sposobie wykonania czuć zaś wyraźny posmak legendarnej produkcji Tarna Adamsa – powierzony nam teren jest generowany proceduralnie, jednostki dość liberalnie podchodzą do wydawanych im poleceń, a grafika to zbiór kwadratów z ubogimi ilustracjami. Nie czuć tu ani rozmachu, ani absurdu humoru, ale ostatecznie wychodzi to Keeperowi na dobre – polska produkcja stara się kreować własny, niezależny styl.

Machiavelli w roli orka

Już na wstępie kuszą nas przyjemnym interfejsem i przystępnością. Dzięki wyświetlającym się u góry ekranu nieinwazyjnym wskazówkom można w kilkanaście minut nauczyć się podstaw bycia władcą zła – zbierania surowców, budowania pomieszczeń i rekrutowania podopiecznych. Resztę wpoi nam już sama rozgrywka – niespodziewany atak jaszczuroludzi skutecznie wbił do głowy konieczność rychłego zbudowania kuźni i wyprodukowania broni, a najazd bandytów przypomniał o korzyściach z zastawiania pułapek. Upadek fortecy zachęca nas do kreatywnego myślenia przy projektowaniu następnej konstrukcji i czerpania nauki z klęski – zgodnie z rogalikowym mottem „przegrywanie to frajda”.

Warto przy tym zauważyć, że zwycięstwo rzeczywiście jest możliwe – osiągamy je po

wyczyszczeniu mapy z przeciwników. Niestety na późniejszym etapie rozgrywki walczyliśmy raczej ze słabym balansem niż z rzeczywistymi oponentami. Niedobór surowców na mapie (w szczególności złota) sprawia czasami, że nasze wspaniałe prosperujące i spektakularnie anihilujące wrogów imperium zła po wykopaniu i splądrowaniu wszystkiego, co było do wykopania i splądrowania, nie ma czym zapłacić swojej armii – rzecz nieco kuriozalna.

Pułapkowy turysta

Mankamenty we władaniu osładza tryb podróznika, w którym przejmujemy kontrolę nad pojedynczym śmiatkiem i próbujemy zdobyć fortece porzucone przez innych graczy. Sama rozgrywka przypomina wówczas klasycznego roguelike'a – tylko że poza wykreowanym losowo światem próbuje cię zabić również architektura zaprojektowana przez człowieka. Doświadczenie w budowaniu morderczych mechanizmów daje nam większe szanse na wyjście z ekspedycji cało, chociaż śmierć od pułapki wroga też może mieć pewną wartość edukacyjną. Uciekając przed toczącym się głazem, wpadłeś w ogromną pajęczą sieć uniemożliwiającą ruch? Kiedy już pozbierasz z podłogito, co z ciebie zostało, możesz zamontować takie cacko w swojej kolejnej siedzibie.

To ciekawe rozwiązanie, ale trzeba ich tutaj więcej – do bycia naprawdę dobrą grą Keeperowi wciąż jeszcze brakuje szlif. Na szczęście twórca ma ambitne i całkiem obiecujące plany rozwoju produkcji – smacznie zapowiada się chociażby tryb władcy kontra władca, w którym po okiełznaniu swojej części mapy możemy wyruszyć na potyczkę z innymi, kierowanymi przez komputer złymi lordami. Oprócz tego trwają prace nad powiększeniem generowanego świata, co znacznie wydłuży czas rozgrywek, a także poprawieniem szwankującego balansu i sztucznej inteligencji przeciwników. Na tę chwilę polecam odpalenie darmowego dema produkcji. Od

Od bycia bardzo dobrą grą Keepera dzieli jeszcze trochę szlif.

wersji komercyjnej różni się jedynie brakiem oprawy audiowizualnej – zamiast minimalistycznych obrazków otrzymujemy różnokolorowe znaki z palety ASCII. Połapanie się w tym nie jest wbrew pozorom trudne, a można samemu zasądzić, czy warto za produkcję w aktualnym stanie płacić. Jak na razie – pacjent jest stabilny, rokowania dobre, czekam na więcej. [CDA]

CIESZY

- przyjemna i przystępna
- tryb podróznika
- twórca ma ciekawe pomysły na dalszy rozwój

NIEPOKOI

- późniejsza rozgrywka niebalansowana
- niedoskonałości techniczne

Od złych władców dla natury

Zamiast kupować grę na Steamie możecie wpłacić 15 dolarów na konto dowolnej organizacji zajmującej się ochroną fauny i flory, a następnie wysłać twórcy dowód wpłaty – otrzymacie w zamian kopię gry. Autor w szczególności poleca wspieranie amerykańskiej Wildlife Conservation Society.

► PRODUCENT: BARE METTLE ENTERTAINMENT
 ► DATA WYDANIA: JAK BĘDZIE GOTOWE
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 62 ZŁ)
 ► MULTI: PLANOWANE CO-OP I RYWALIZACJA
 ► WWW.BAREMETTLE.COM

► GATUNEK: AKCJA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

EXANIMA

■ Zatacza się w tryumfie: **enki**

Jeśli komuś w *Dzikim Gonie* nie pasuje system walki, niech co rychlej kieruje oczy ku tej grze. Po niej wirtualna szermierka już nigdy nie będzie taka sama.

Pamiętacie Sui Generis? To ambitny erpeg, którego głównym założeniem jest realizm fizyki, zwłaszcza w systemie walki. Tworzony jest niespiesznie, acz systematycznie przez niewielkie studio. *Exanima* to swego rodzaju prolog SG, w którym bohater gracza rzucający jest do wielkiego, trzypoziomowego lochu z przykazaniem „idź i radź sobie sam”.

Szkółka życia

Gdzieś tam między wierszami kilku walających się po okolicy inkunabułów i papirusów tli się jakiś załazek fabuły, ale na ten moment *Exanima* to czysta, niewybaczająca błędów mechanika rozgrywki. Zanim ubił pierwszego przeciwnika – uzbrojonego w sztachetę zombiaka o motoryce czerwonego na twarzy Zdziśka spod sklepu – zginałem pięciokrotnie, cierpliwie ucząc się, o co w zasadzie w całej tej fizyce chodzi.

Budzimy się w przestronnej, choć ciemnej sali gdzieś głęboko pod ziemią. Bierzymy do ręki pochodnię służącą za jedyne jak dotąd źródło światła i po uważnej eksploracji pomieszczenia znajdujemy wśród przeróżnego śmiecia deskę z gwoździami oraz pokrywę od beczki, która nadaje się na tarczę. Żaden z przedmiotów nie jest przy tym podświetlony, żaden nam się nie pcha do ekwipunku sam. Należy uważnie się rozglądać, bo wszystko – nieważne, czy są to krzesła, stoły czy dzbanki – można podnieść i przesunąć. Aby otworzyć drzwi, należy najechać na nie kursorem, „złapać” lewym przyciskiem myszy i pociągnąć. Co więcej, jeśli rozpędzimy się i wbiegniemy w jakąś przeszkodę, nasza postać spektakularnie przywita się z glebą. Celem jest znalezienie drogi do końca ostatniego

poziomu. Na jednym życiu, bez levelowania (na razie, jest w planach) i bez mapy. **Soul-sowy aspekt uczenia się rozkładu pomieszczeń i masterowania systemu walki jest tu zatem silny.** Nasza postać nie ma żadnych umiejętności specjalnych. Wypożyczona jest w dwie dłonie, w których może trzymać za trzonki różne narzędzia lokalnej zagłady oraz ciało o uniwersalnych wymiarach, na które pasuje absolutnie każdy znaleziony po drodze kawałek szmaty. Cała reszta leży w rękach gracza.

To dopiero był zamach!

System walki jest z początku niesłychanie nieintuicyjny. Gdy wdusimy Tab i przejdzie-

Takiej walki jeszcze nie było.

my w tryb starcia, naszym centrum wszechświata staje się kursor określający, w którą stronę jest zwrócony bohater oraz kierunek, w jakim się porusza, wykonując uskok w bok. Od jego położenia przed wciśnięciem lpm zależy również, z której strony postać weźmie zamach i dokąd go pośle bezwładność, gdy już się tym – dajmy na to – mieczem dwuręcznym zamachnie. **Inercja to zresztą kluczowe słowo – bohaterami nieustannie majta na boki, kroczą niezdarne, by utrzymać równowagę,** i generalnie wyglądają, jakby czerwony na twarzy Zdziśiek spod sklepu systematycznie częstował ich swymi eliksirami. Wszystko potrzebne było, by zbudować jeden z najbardziej satysfakcjonujących

systemów walki w historii erpegów. Gdy opanuje się już timingi wrogów, przyzwyczai do tego, że postacie automatycznie próbują parować i blokować ciosy oraz nauczy się kroków tego cudnego pijackiego tańca, każde trafienie daje więcej radochy niż ukatrupienie setki potworów w dowolnym diabloklonie.

Na początku masę satysfakcji sprawia upranie się z jednym wrogiem, potem powoli można zaczynać brać na klatę dwóch. W kampanii zombiaki nie są specjalnie agresywne, ale każdy z nich, jeśli tylko zaczniemy klikać na palę, jest w stanie spuścić nam straszliwe manto. Jeszcze większe wyzwanie otrzymujemy w osobnym trybie areny – to seria starć z coraz lepiej uzbrojoną i radzącą sobie z orężem od zombiaków AI. Podobnie jak w kampanii, zaczynamy odziani w ordynarne łachy, by stopniowo ubierać się na cebulkę w sprzęt zdjęty z trupów oponentów. Po śmierci zaczynamy bić znów od pierwszego z nich, ale przynajmniej możemy zatrzymać cały zdobyty wcześniej ekwipunek. Gdyby tylko powstał pojedynkowy tryb online, generowanego w nim przez graczy wodospadu emocji David Cage nie pomieściłby nawet w dziesięciu swych produkcjach. Fantastyczna sprawa – graj, hardkorze, w *Exanimie*, póki gorąca!

CIESZY

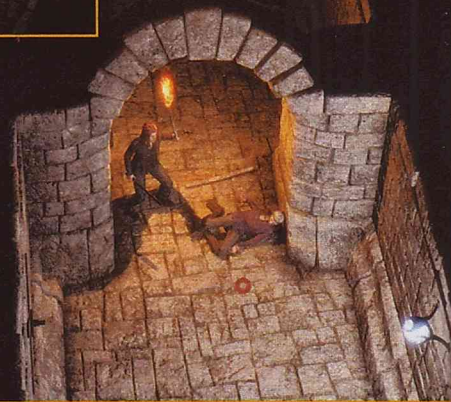
- genialny system walki
- daje ogromne poczucie satysfakcji

NIEPOKOI

- wciąż dosyć surowy interfejs
- okazjonalne gubienie się i blokowanie przedmiotów



► Arenę w trybie expert przejdą tylko nieliczni.



► Tak od dziś powinno się grać we wszystkie gry o „czołganiu się po lochach”. Rzekłem.



Jedyny w swoim rodzaju

Sui Generis obiecuje otwarty świat i otwartą fabułę, w której żaden enpec nie czeka na bohatera, nie ma możliwości wczytania wcześniejszego sejsa, a życie toczy się z udziałem gracza lub bez. Postać będzie levelować umiejętności związane z walką i taumaturgia. Co-op potwierdzony!

PAYDAY 2 RZUCA WYZWANIE NOWEJ GENERACJI KONSOL

**W CRIMEWAVE
EDITION:**

**OSTRE JAK ŻYLETA TEKSTURY!
PONAD 50 ZABÓJCZYCH DLC!**

PAYDAY 2

CRIMEWAVE EDITION

WWW.GRAM.PL/PAYDAY2CE **189.90ZŁ**

AŻ 99 BRONI!

NOWY SYSTEM PLANOWANIA NAPADU

SETKI NOWYCH MASEK

PREMIERA JUŻ 12 CZERWCA

18
www.pegi.info

PS4

PlayStation
Network

XBOX ONE

XBOX
LIVE

gram.pl

TECHLAND

OVERKILL

505 GAMES

505 GAMES

PAYDAYTM2 is a trademark of Starbreeze AB. All other trademarks are properties of their respective owners. Developed by Overkill – a Starbreeze Studio and published by 505 Games. All rights reserved. 505 Games and the 505 Games logo are registered trademarks of 505 Games S.r.l. The "PS" Family logo is a registered trademark nad "PS4" and "PSN" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

► PRODUCENT: HAMMERFALL
► DATA WYDANIA: II KWARTAŁ 2015
► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 57 ZŁ)
► MULTI: 1 VS. 1
► WWW.WARHAMMER40KREGICIDE.COM

► GATUNEK: TAKTYCZNA

JUŻ GRALIŚMY!

WARHAMMER 40,000 REGICIDE

■ Poniza króla na dwa sposoby: **9kier**

Lubię szachy. Lubię gry taktyczne. Hammerfall połączył jedno z drugim, a do tego dorzucił orków i Kosmicznych Marines, przez co Regicide przypomina warhammerowego bitewniaka.

Takie hybrydy rzadko się sprawdzają, choćby z tego powodu, że przez ostatnie piętnaście wieków jednocześnie prosta i złożona formuła szachów doświadczała ewolucji(*), ale nie rewolucji – celem gry od początku było danie oponentowi mata. Dla ortodoksów, którzy nie wyobrażają sobie brukania gry królów jakimiś fazami, punktami akcji czy zdolnościami poszczególnych figur i pionów, jest w Regicide tryb klasyczny. Taki, w którym wroga można pokonać tylko poprzez tradycyjny szach i mat, a różnica względem oryginału polega na tym, że zamiast skoczków i gońców po mapie biega np. gość zjetpackiem albo jakiś zielonoskóry brzydal. Przyjemne, zwłaszcza że Battle

bezpardonowo zbija mimo plusów do obrony i tarczy.

Brzmi to skomplikowanie, ale w rzeczywistości jest bardzo proste. **Tura każdego gracza podzielona jest na dwie fazy – ruchu i inicjatywy.** W pierwszej przemieszczasz figurę zgodnie z klasycznymi zasadami szachów (skoczek rusza się jak litera L, gонец na ukos itp.), w drugiej wydajesz punkty akcji na zdolności: ogólne i poszczególnych jednostek. Jak przystało na grę taktyczną, nie brakuje znaczników zasięgów, procentów wskazujących szansę na trafienie, obszarowych i „singlowych” umiejętności specjalnych i ich cooldownów. Hammerfall zrobiło to, do czego niewielu chciałoby się zabrać – dodało elementy, które mogłyby bardzo łatwo zaburzyć niemal perfekcyjny balans szachów, i spodziewam się, że chwilę po premierze pojawią się pierwsze cyferki udowadniające, dlaczego granie daną stroną opłaca się bardziej.

...bolterem

W Regicide gra mi się zaskakująco przyjemnie, nawet mimo nie zawsze niedopracowanych animacji i głupawej kamery, która nieraz zoomuje tak, że główną akcją zasłania jakiś ork na pierwszym planie. Zbliżenia – na których jest i magia, i ołów, i krew – wyglądają nieźle, ale grze przydałby się graficzny lifting (niestety developerzy chyba już nie zdążą). Albo przynajmniej trochę urozmaicenia, bo **mapie brakuje duszy, a jednostki na pierwszy rzut oka wyglądają tak samo.** Na początku myślałem swoich żołnierzy i aż boję się pomyśleć, co będzie, jeśli po obu stronach znajdą się orkowie albo takie



► Fajnie, fajnie, tylko dlaczego ciągle 8 na 8?!

► Zbliżenia wyglądają nieźle, ale samej mapie brakuje duszy.



same oddziały Kosmicznych Marines (do wyboru są Krwawe Anioły i Białe Szramy – te ostatnie tylko dla wczesnodostępców). Dobrze, że nie ma friendly fire!

Na (nie)szczęście na razie sama wybieram, kto przeciwko komu walczy w potyczkach z AI, bo **znaleźć kogoś do multi w zasadzie nie sposób.** Wierzę, że serwery trochę się zapelnia, gdy w grze pojawi się więcej frakcji (tak bardzo grałabym Siostrami Bitwy!). Przede wszystkim jednak liczę na kampanię, mając nadzieję, że nie będzie jedynie kolejnymi starciami rozgrywanymi od początku do końca, tylko postawi gracza w rozmaitych sytuacjach – choćby dając wrogowi znaczącą przewagę na 64 polach bitwy. [CDA]

(*) Za pierwowzór szachów uznaje się staroindyjską czaturangę, ze słoniem zamiast gońca i paroma różnicami mechanicznymi (np. specjalnym ruchem króla, innym zasięgiem ruchu figur). Drugą falą zmian nadeszła w środkowym i późnym średniowieczu, ewoluując w grę, jaką znamy.

CIESZY

- ☑ dobrze łączy gatunki
- ☑ wymaga myślenia
- ☑ odpowiednio warhammerowa muzyka

NIEPOKOI

- ☐ tylko dwie frakcje
- ☐ graficznie nie powala
- ☐ puste serwery

Co za miks: szachy, Młot i punkty akcji.

Chess (patrz: ramka) nieco się postarzało, ale gdybym miała ochotę zagrać w normalne szachy, ściągnęłabym je z regału.

Pion bije króla...

Powodem, dla którego grze Hammerfalla warto poświęcić stronę, jest tytułowy tryb regicide. **Nieprzewidywalny, świeży i wymagający skupienia.** Taki, w którym można dać królowi klasycznego mata, ale równie dobrze da się zjechać jego zdrowie do zera, rzucając granat, strzelając z boltera czy wysysając część hapeków zdolnością specjalną. Wyobraź sobie szachy, w których zdejmujesz wroga wieżę, nie ruszając się z pola, i w której pionek może dobić króla. Więcej – wyobraź sobie grę taktyczną, w której wystarczy źle postawić figurę, by została

Battle Chess

W zamierzczłej przeszłości zagrywałam się w Battle Chess. W tych szachach królowa czarownica zmieniała zbitego gońca w kupkę kości, a król zamiatowany przez rycerza skoczka tracił płaszcz, pod którym nic nie miał. Wszystkie animacje śmierci z wersji na Amigę 500 możesz zobaczyć tu: skroc.pl/battlechess. Mam wrażenie, że kiedyś były szybsze...

Splatoon

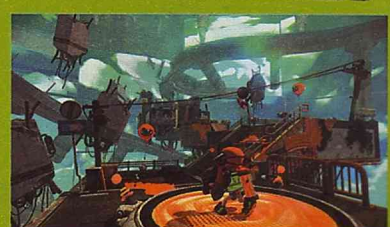
**Pokoloruj świat
sita barw!**



**Wybierz ulubiony
sprzęt i dobrą broń
dla swojego Inklinga!**



**Walcz online
4-na-4 w wojnach
terytorialnych!**



**Graj samemu, aby
udoskonalić swoje
umiejętności**



amiibo

Wykorzystaj amiibo™
aby móc podjąć nowe
wyzwania i uzyskać
specjalne przedmioty!

Wii U



> PEGI

18

> PRODUCENT: CD PROJEKT RED

> DYSTRYBUTOR: CDP.PL

> CENA: 119 zł (PC), 200 zł (PS4, XBO)

> WERSJA PL: PEŁNA

> MULTI: BRAK

> GRAŁIŚMY NA: PC, PS4, XBO

> DEMO: BRAK

> PC: 7/8, CPU 4 x 3,3 GHz, 6 GB RAM,
GF 660 GTX/AMD HD 7870GAMEPLAY
na płycie
07/15

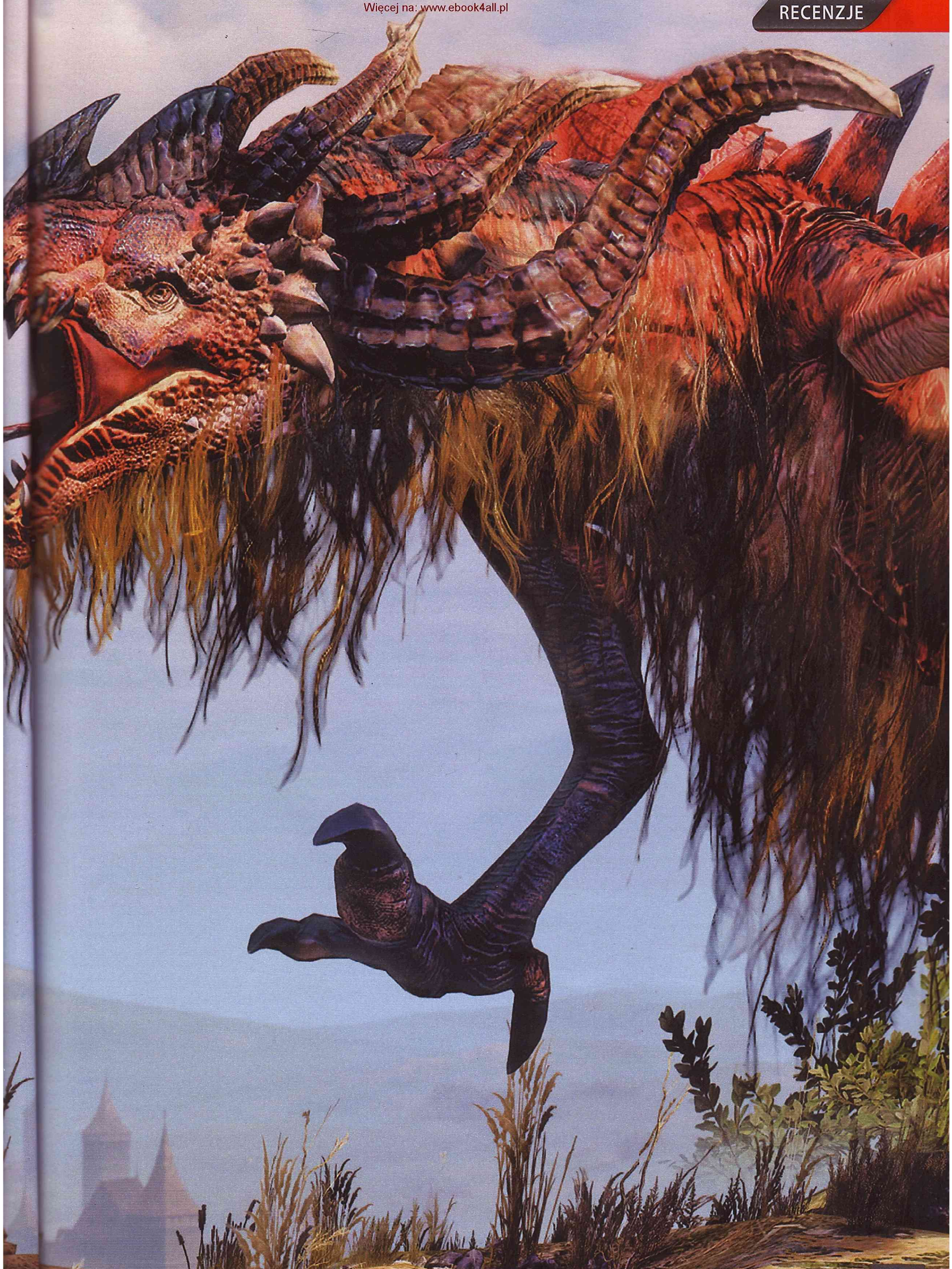
> GATUNEK: RPG

WIEDŹMIN

DZIKI GON

Łoi Est Est: **enki**

Zdawałem sobie sprawę z tego, że na finał wiedźmińskiej trylogii od CDP Red przyjdzie mi czekać długo – tak jak wypatrywałem jej poprzednich odsłon. Historia dalszych losów Geralta po wydarzeniach z „Pani jeziora” rozpoczęła się osiem lat temu, z każdą kolejną częścią i „wersją rozszerzoną” robiła się coraz bardziej i atrakcyjniej „sapkowska”, wyznaczając jednocześnie zupełnie nowe ścieżki na światowej erpegowej scenie. Teraz wszystko to kulminuje w Dzikim Gonie – największym widowisku multimedialnym made in Poland, którego fabuła, postacie, budowa świata i ogólny rozmach nikogo nie pozostawią obojętnym. No i – wreszcie! – są Yennefer i Ciri.



„W istocie ładna sztuka żelaza”

Crafting pozwala w miarę postępów w grze wykonywać coraz to lepszy sprzęt z kupionych lub odnalezionych schematów. Po najlepsze z nich – wiedźmińskie – należy się udać w cztery strony świata. Potem wystarczy zebrać składniki i zapłacić rzemieślnikowi na wystarczająco wysokim poziomie, by je dla nas wykonał. Problem pojawia się, gdy nie mamy danego półproduktu – zamiast zmuszać do przeczesywania ekwipunku i listy receptur przydałoby się dać graczowi możliwość szybkiego przejścia do tych potrzebnych, by skrócić cały proces. Swoją drogą szkoda, że z chleba i mięsa nie da rady robić przywracających więcej życia kanapek, tylko trzeba je znaleźć lub kupić.

Gdyby Andrzej Sapkowski nie napisał swego czasu opowiadań, a później powieści o Wiedźminie i nie zainspirował mnie do pisania, nie byłoby mnie dziś tu, gdzie jestem. Do jego prozy mam stosunek wybitnie osobisty i choćbym pękł niczym pamiętny strażnik więzienny z Rinde, nie mógłbym spoglądać na gry na jej podstawie, nie biorąc do siebie tego, co ich twórcy zechcieli uczynić z jej bohaterami. Do Dziśkiego Gonu zasiadłem kontent z powodu powrotu książkowego Geralta z długiego urlopu w „Sezonie burz”, z głodem zaspokojonym jego przygodą w Kerack i okolicach. Owszem, byłem ciekaw, jak autorzy gry postanowią pociągnąć historię już-nie-dotkniętego-amnezją wiedźmina, ale bardziej interesowało mnie, w jaki sposób wybrną z postawionego przed sobą zadania stworzenia wielkiego otwartego świata – godnego tego z książek i jednocześnie sprawdzającego się gameplayowo. Wciągającego nawet dla kogoś, kto nie wie, co to Wyzima i po jakimu jest słowo vatt'ghern. Po wszystkich tych latach oczekiwań wyszło na to, że nie byłem gotów na to, co zobaczę.

„Na kościotrupach koni siedziały szkielety jeźdźców, ustrojone w przetrzarte rdzą pancerze i kolczugi, strzepy płaszczy, pocięte i skorodowane hełmy, udekorowane bawolimi rogami, resztkami strusich i pawich pióropuszy. Spod okapów hełmów oczy upiórów świeciły sinawym blaskiem. Szumiały podarte proporce”.()*

Wokół Białego Sadu – wsi i okolicy, w której rozgrywa się prolog (tak po prawdzie drugi, po krótkim samouczkowym w Kaer Morhen) – spokój to dawno zapomniane słowo. Grzańskie pola nie przestały jeszcze śmiedzieć trupem tysięcy żołnierzy, którzy polegli podczas inwazji z południa. Nilfgaard przetoczył się przez region jak taran, dotarł nad Ismenę i stoi w Wyzimie, łakomie spoglądając na tereny na północy. Do Geralta dołączamy zaś w momencie, gdy wraz ze swym mentorem Vesemirem pędzi tropem umykającej przed czymś Yennefer. Nie dziwota, ja też bym pędził, zwłaszcza gdybym, jak on, nie widział się z miłością życia przez całe dwie poprzednie części. Ów pośpiech wpisany w główny motyw fabuły Wiedźmina 3 – najpierw pogoni za Yen, potem za Ciri – w żaden sposób nie napędza jednak rozrywki. Twórcy, słusznie idąc tropem wydeptanym przez niezliczoną liczbę developerów przed nimi, już od początku umawiają się z graczem: „koniec świata poczeka, a ty bierz i korzystaj, albowiem przygotowaliśmy dla ciebie tyle atrakcji, że rozum nie jest w stanie tego ogarnąć”. Liczba nieodwiedzonych przeze mnie miejsc na mapie przy pierwszym przejściu nieustannie wprawia mnie w osłupienie.

Miejmy zatem za sobą sprawy oczywiste, ale konieczne – gry pokroju Wiedźmina 3 nazywa się ładnie erpegami akcji, choć sam nie stroniłbym od porównań także do pozornie odmiennego gatunkowo, ale w rzeczywistości nader bliskiego ideologicznie Red Dead Redemption. Główny bohater – o ustalonych i niezmiennych personaliach – podróżuje po otwartym świecie w siodle, jest paskudny z twarzy, ale za to radzi sobie w zabijaniu osobników paskudnych z charakteru. Napędza go też wybitnie osobista motywacja – chce chronić swą rodzinę, jedyną, jaką kiedykolwiek miał. Podobnie jak w „dwójce” obserwujemy Geralta zza jego pleców (lub, równie często, zza chwostu jego Płotki), ale dopiero tu nauczył się wreszcie ręczno hycać nad polnymi wadołami i sztachetami wioskowych obszarów oraz wspinąć się na liczne skalne występy tudzież burty żaglowych łódek. Ma nasz wiedźmin, podsumowując, pełen zestaw narzędzi motorycznych pozwalających uczynić jego podróże przyjemnymi, a nie nużącymi – włączając w to szybką podróż do odkrytych wcześniej drogowyskazów. I bardzo dobrze, bo jest co zwiedzać.



„A taka to była spokojna okolica. Nawet skrzaty z rzadka jeno szczerzy tu babom do mleka”.

Fabula gry prowadzi nas kolejno przez wspomniany Biały Sad, Velen (zwane ziemią niczyją), miejskie bruki Novigradu i Oxenfurtu oraz Skellige. Po drodze zahacza o jeszcze kilka innych, mniejszych lokacji. **Znudzić się tutaj nie sposób**, bo też twórcy zadbali, żeby gracz zawsze widział na horyzoncie jakiś warty zbadania punkt orientacyjny. Drzewo wisielców, zaklęty dąb, ruiny wieży na wyspie, dachy miasta po drugiej stronie rzeki. Niżej – wciśnięte między lasy, równiny i pagórki – czekają na odkrycie wioski, w których zawsze znajdzie się tablica ogłoszeń, na której ktoś poszukuje specjalisty od zabijania potworów, inny rywała do gwintu, a jeszcze inny po prostu chce się światu pożalić na swój los. Velen to również rozległe jeziora, raz po raz zapraszające do wskoczenia do łódki żaglowej lub popłynięcia wpław na nęcącą w oddali niewielką wysepkę. Warto to zresztą robić. Z pierwszej takiej wyprawy z przypadku wyłowilem świetny srebrny miecz, który służył mi przez następne trzy, cztery godziny. **Z krajobrazu i folkloru ziemi niczyjej bije sympatyczna swojskość – taka zamknięta w pigułce słowiańszczyzna**, której w innych produkcjach brak i w którą z przyjemnością się tutaj zatopiłem. Na dłuższą metę dosyć monotonna krajobrazowo, ale gdy poczułem potrzebę zmiany klimatu, czekał na mnie quest wysyłający mnie do Novigradu.

Część osadzona w tym mieście kryjącym wiele tajemnic nie tylko nad powierzchnią swych ulic w dużej mierze przypominała mi godziny spędzone swego czasu w Wyzimie w „Jedynce”, gdzie spisek gonił spisek, w karczmach prało się po pyskach, a Talar rzucał mięsem na lewo i prawo. Gdy zmęczyły mnie zaduch i ciasnota metropolii, z przyjemnością popłynąłem na archipelag jarłów, gdzie przestrzeń górskich hal, nagich kłifów i otwartego morza znów pozwoliły mi odetchnąć pełną piersią. Potężnie się zresztą zaskoczyłem, gdy okazało się, że cały ogromny obszar Skellige z punktu widzenia głównego wątku odgrywa rolę tylko nieco większą niż marginalna. To prawdziwe eldorado dla tych, którzy chcą i mają czas eksplorować na własną rękę, zaglądać pod każdy kamień i podziwiać krajobrazy. No i bić potwory – te wszystkie trupojady, upiory, utopce i „babostwory z Undvik”, które wraz ze zwykłymi zwierzętami mieszkają w mniej uczęszczanych przez ludność terenach całego otwartego świata Dzikiego Gonu. Przepięknego w swym rozmachu i różnicowaniu bez względu na porę doby i pogodę.

Przy okazji – niezależnie od tego, czy gmeramy w dobytku chłopą w jego chacie, czy penetrujemy rozliczne pieczary – **wszystko odbywa się płynnie, ekrany ładowania występują tylko przy szybkiej podróży**. Pomaga to dokumentnie utonąć w grze na długie godziny, ale ma też swoje reperkusje na konsolach, gdzie po wpadnięciu do novigradzkiej karczmy po długim sprincie gra każe odczekać kilkanaście sekund, zanim załadują się wszyscy enpece w okolicy. Jak dla mnie za takie łakocie jest to zdecydowanie cena do przełknięcia.

„Poznał ją od razu – była to ta w pantofelkach ze skóry rogatej agamy i bluzeczce z zielonego tiulu, nie kryjącej nawet tak drobnego detalu jak mały pieprzyk nad lewą piersią. (...) Na szyi nosiła medalion w kształcie krzyża ankh, srebrny, wysadzany cyrkoniami”.

Główny wątek fabularny Dzikiego Gonu podobał mi się najbardziej z całej trylogii, choć głęboko zawiązaną politycznie, „dwutorową” kampanię Zabójców Królów przerasta moim zdaniem tylko nieznacznie. Mamy tu do czynienia z kilkoma świetnymi motywami, w tym fantastycznym wątkiem Czerwonego Barona, jawiącym mi się jako bardzo wysokiej jakości quest poboczny, który jakimś cudem załapał się do zwykle trzymającej niższy poziom fabuły głównej. Dobrą robotę robi tu też Ciri wraz z jej grywalnymi sekwencjami, podczas których mamy szansę

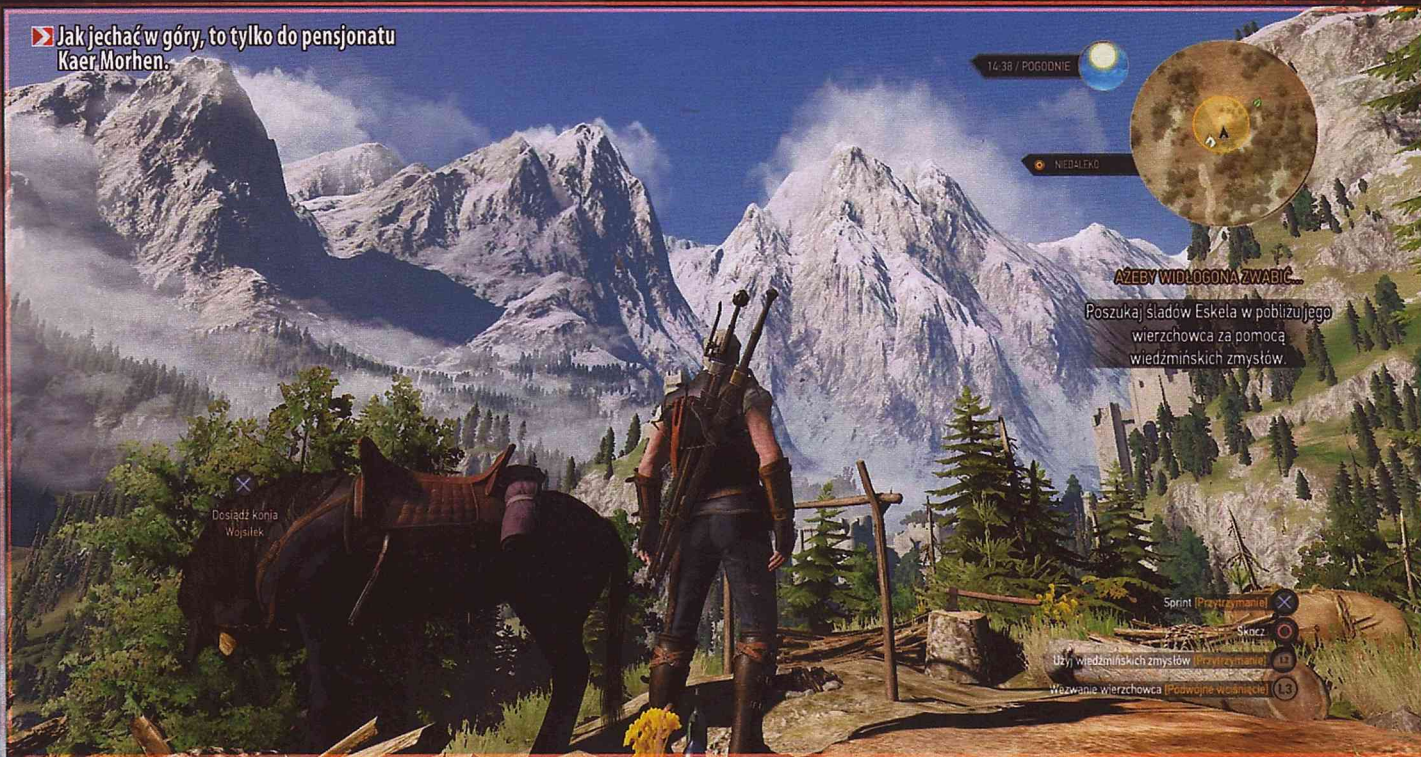


Triss to tylko jedna z wielu powracających postaci.



(*) Wszystkie cytaty pochodzą oczywiście z książek Andrzeja Sapkowskiego.

► Jak jechać w góry, to tylko do pensjonatu Kaer Morhen.



trochę sobie posiekać, ale i poznać na nowo nieco wyrośniętą już najważniejszą obok Geralta postać sagi Sapkowskiego.

Scenarzystom udało się do questów wcisnąć zresztą większość znanych z książek ważnych person, na które nie było dotąd miejsca, a także puścić gdzieś tam oko do co bardziej uważnych czytelników (proponuję przyjrzeć się nazwisku pewnej onejromantki, która odgrywa w Dzikim Gonie niepoślednią zresztą rolę). Osób dramatu wymieniać tu nie będę, niech ich pojawienie się na ekranie będzie dla was równie sympatyczną niespodzianką jak dla mnie. **Pochylił się jednak nad kwestią czarnych charakterów, których Redzi po prostu według mnie nie czują.** Najpierw jakiś niewydarzony Azar Javed z Zerrikanii, potem chodząca szafa Letho, a teraz... Kto czytał książki, ten wie, czym w zasadzie jest Dzikie Gon, czego chce i kto stoi na jego czele. Twórcy z jakiegoś powodu robią z tego w grze jakąś wielką tajemnicę, której odkrycie ma być jednym z kulminacyjnych punktów historii. Tyle że nie jest, a wyjaśnieniu brakuje sporo kontekstu z „Pani Jeziora”. Rozumiem, że niełatwo jest zbudować wiarygodnego antagonistę, przyczepiając kamerę wyłącznie do tyłka głównego bohatera i nie uciekając się do oklepanych twistów pokroju zdrady najlepszego przyjaciela. Szczerze żałuję jednak, że na przestrzeni całej trylogii nie dane mi było spotkać drugiego Bonharta. Wytknąć muszę też fabule „trójki” babolek, gdy po zwycięsko zakończonej walce (ach, dlaczego jest ona taka fatalna, swoją drogą?) z pierwszym z członków Gonu Geralt nie ma nawet szansy dogłębnie go przepytać, bo jego wróg jak na złość na końcu natychmiast odwala kity. Serio, nawet mu hełmu nie zdjął!

„Miała ładne ramiona i zgrabną szyję, na szyi czarną aksamitkę z gwiazdzistym, skrzącym się od brylantów klejnotem. Oprócz aksamitki nie miała na sobie niczego”.

Pomijając jednak te rzeczy, **mam do scenarzystów przeogromny szacunek za kunszt, z jakim utkali łańcuchy questów.** Za to, że po długich sekwencjach fabularnych zwykle zostają jeszcze zadania poboczne pozwalające wrócić do danej postaci i w czymś jej pomóc. Za dziesiątki, jeśli nie setki, „wykrzykników” na minimapie symbolizujących prostych ludzi w potrzebie czy przedmiotów kryjących ciekawą przeszłość (i mapę wiodącą ku dobremu sprzętowi). Za cały segment zleceń wiedźmińskich, które nie zawsze kończą się ubiciem potwora, i za cały stos przepisów na wykonanie wiedźmińskiego ekwipunku różnych szkół, po które to (przepisy, nie szkoły) zwykle trzeba się pofatygować na koniec świata. No i za to, że **nie zrezygnowano z następstw wyborów gracza.** Te w Dzikim Gonie schodzą, co prawda, na drugi plan i nie przypominam sobie, bym w którymś momencie wstał się przejść i podumać nad tym, co uczynić, jak to się zdarzało w poprzednich częściach (choć jak się już przyznałem, nie widziałem jeszcze wszystkiego). Wciąż jednak istnieją, o czym informują animowane plansze i w trakcie, i po zakończeniu głównego wątku fabularnego. Który jest długi. Wspominałem, że jest długi? **Przeciętny gracz, grając niespiesznie, do finału dotrze nawet po 50 godzinach, a zostanie mu jeszcze ogrom rzeczy do zrobienia** po powrocie do świata po napisach końcowych.

Jako fan uniwersum dziękuję wreszcie za quest Ostatnie Życzenie, który polecam wypełnić każdemu, kto się na niego natknie hen po kilkudziesięciu godzinach gry, na Skellige. I to niezależnie od tego, jaki stosunek ma do Yennefer, której ujmująco apodyktyczny charakter ukazany jest w grze w pełni i niemal do przesady, a którą mimo to niezwykle



„Grał król w kule, przesrał koszulę!”

Gwint z Dzikiego Gonu nijak się ma do książkowej wersji krasnoludzkiej gry w karty, ale nie szkodzi. Na potrzeby swej produkcji Redzi wykonypowali karciankę kolekcjonerską o prostych zasadach, w którą nauczy się grać każdy, kto zechce poświęcić jej chwilę i potem następne długie godziny na skompletowanie całej talii i ogranie wszystkich mistrzów z ich unikatowych kartoników. W prawdziwym świecie tutejszy Gwint raczej nie ma prawa bytu, jako że liczy się po prostu jak największa siła wystawianej do potyczki armii, a bez odgórnego limitu wygrywa ten, kto kupił, znalazł, wydał z martwych rąk pewnemu naczelnikowi więzienia najlepsze karty. I dobrze! Jak grać w pay-to-win, to tylko w innej grze!

trudno byłoby mi zamienić na Triss. Bardzo do gustu podeszła mi też sekwencja, w której mamy szansę spędzić trochę czasu z Eskelem i Lambertem – dwoma wiedźminami i druhami Geralta z czasów dzieciństwa. To jeden z rzadkich momentów zresztą, w których na Białowłosego możemy spojrzeć od zupełnie innej strony – ważny w procesie budowania wiarygodności i wielowymiarowości bohatera. Ale my tu gadu-gadu, a miecz stygnie.

„Jestem Ciri z Kaer Morhen. Jestem wiedźminką. Przyszedłem tu, by zabić”.

Podobnie jak w Zabójcach Królów walka z żelastwem w ręku jest tu nieskomplikowana, ale oferuje chętnym dodatkową głębię w postaci wiedźmińskich znaków. Do dyspozycji mamy szybkie i mocne ataki w ofensywie oraz blokowanie i dwa rodzaje uników w defensywie. Wyczucia, kiedy należy odskoczyć, by dziabnąć szarżującego utopca między łopatki, nabiera się naturalnie już w pierwszych godzinach gry. I to wystarczy, by się dobrze bawić, oczywiście uprzednio przyjąwszy założenie, że system nijak nie uwzględni książkowej precyzji wiedźmińskich cięć otwierających czubkiem miecza aorty i dewastujących ścięgna, tylko każe metodą drwala rąbać i rąbać, aż się odrąbie (często dosłownie – kończyny i głowy lubią tu fruwać). Po przzerwaniu się z pada na klawiaturę zauważyłem, swoją drogą, dotkliwy brak możliwości zmiany wroga, na którym skupiony jest Geralt. System lockowania mógłby być bardziej doszlifowany – nie potrzebuję się przypadkowo przełączać na typka, który zbija baki kilkanaście metrów dalej, gdy przed twarzą mam trzech jego kompanów. Na upartego da się całkiem skutecznie grać na klawiszach WSAD, ale i tak polecam przytulić grybki i trigger.

Z przekory rozpocząłem rozwój bohatera od wrzucenia punktu w operowanie wiedźmińską kuszą (!), z mocnym przekonaniem, że jak twórcy chcą, to proszę bardzo – zamienię Dzikiego Gona w strzelankę. Szybko się jednak opamiętałem, gdy zdałem sobie sprawę, jak lichy to urządzenie i jak sprawdza się w zasadzie wyłącznie pod wodą (!!!), gdy jednym bełtem potrafi ubić stworzenie silniejsze od Geralta o kilka poziomów. Dziwny to pomysł, ale, na Melitele, na szczęście nie psuje gry, więc zostałem przy traktowaniu go jako ekscentrycznej śmieszności. No i unikałem walki z siodła – gdy raz zamachnąłem się na uciekającego bandytę, ten spadł i szejł na rozstajach z nogami wciąż komicznie rozkraczonymi jak do jazdy. Nie chciałem tego oglądać ponownie.

Kiedy jednak wszystko działa – znak Aksji (polecam gorąco, przydaje się w dialogach!) przeciąga wroga na naszą stronę, dobry timing kontry wytrąca innego z równowagi i pozwala jednym płynnym ruchem rozciąć go na pół – czuć moc. Gdy na szczycie pagórka, w porannym słońcu uskakujemy przed trafionym bełtem, nurkującym gryfem, podpalamy go Igni i doskakujemy, by ciąć i czmychnąć za jego ogon, walka w Dzikim Gonie łśni i daje dużo satysfakcji. Sekwencje Ciri są zaś już czystą grą akcji, z blinkowaniem za wrogów i ładowanym ultem, który – z chwilo-wego braku bliższych analogii w moim mózgu – niczym Omnislash Clouda z FFVII serią błyskawicznych cięć sieka przeciwników na filety. Do pełni szczęścia brakuje chyba tylko kombosów, ale nie wiem, czy nie chcę już za dużo.

„Paziowie roznosili na tacach wino, lawirując wśród gości. Yennefer w ogóle nie piła. Wiedźmin miał ochotę, ale nie mógł. Dublet pił. Pod pachami”.

Przy okazji walki warto wspomnieć o dbaniu o stan zdrowia Geralta, bo może i jest on niezmiernie szybki, ale nie znaczy to, że byle kміeć w sprzyjających okolicznościach nie będzie w stanie go dźgnąć od tyłu raz czy dwa. Wówczas najlepszym naszym przyjacielem jest eliksir Jaskółka przez kilkadziesiąt sekund stopniowo przywracający bohaterowi zdrowie. Tym razem miksturę wystarczy uwarzyć z zebranych po drodze składników raz i tylko potem uzupełniać w trakcie medytacji zużyte buteleczki alkahestem. Gdy jednak się skończą, przychodzi wiedźminowi ra- ➤



Podnosi poprzeczkę na poziom, który niezwykle trudno będzie innym przeskoczyć.



Żeglowność i nurkowanie otwiera Geraltowi świat na zupełnie nowy rodzaj eksploracji.



tować się zarcie. Znajdowane na szlaku jadło również przez parę sekund zapewnia regenerację zdrowia, co jest niezwykle przydatne. Dochodzi tylko wówczas do sytuacji, w których między jednym a drugim priuety Geralt wypierdziela kanapkę z kurczakiem. Sam zresztą finałowe starcie przeżyłem jedynie dlatego, że z konieczności łołem skitane przez całą grę w ekwipunku krasnoludzkie browary i inny alkohol, zmagając się nie tylko z bossem, ale i rozmytym z przepicia obrazem. Nie oddałbym tej walki za żadną inną!

Jeżeli chodzi o system rozwoju, postawiono ściśle na umiejętności pasywne, które są aktywne dopiero po wykupieniu i następnie umieszczeniu ich w dostępnych slotach. Ułatwiają one walkę mieczem, efektywność znaków (odblokowują również ich alternatywne wersje, np. Igni jako miotacz ognia zamiast pojedynczego podmuchu) oraz skuteczność eliksirów. Część zaś jest uniwersalna i wspomaga np. regenerację zdrowia w trakcie dnia, a wytrzymałości (zasób wykorzystywany w walce do celów przeróżnych) w nocy. Zdaje to egzamin, uniemożliwiając wykupienie wszystkiego w trakcie jednego przejścia i udanie emulując skupienie się na zdolnościach „klasy”, jaką w innym erpegu wybierałoby się jeszcze przed rozpoczęciem zabawy.

Zmora poprzednich Wiedźminów był **interfejs, któremu w Dzikim Gonie daleko do ideału**, ale który w żadnym razie nie woła o pomstę do nieba. Podczas gry przychodzi nam zebrać setki różnych śmieci, składników, papierów i innego bzdiewia, które system uczynnie rozprowadza po zakładkach, starając się opanować nieco panujący w Gericach chaos. Problem tak naprawdę leży tu w tym, że tyle tego ze sobą targamy, iż już po kilku godzinach przestaje się chcieć przeglądać graty. Na konsoli dochodzi do tego minimalne, ale odczuwalne i irytujące opóźnienie przy przełączaniu kart ekwipunku. Jak dla mnie priorytetowa rzecz do poprawki.

„Tylko przy samym brzegu, pod nawisem gałęzi, lodowa skorupa była gładka i półprzezroczysta jak ciemne szkło butelki, widać było pod nią trzciny i zbrązowiałe wodorosty. Dalej, na płosie, lód pokrywała cieniutka warstewka mokrego śniegu. A na niej, jak daleko pozwalała widzieć mgła, ciemniały ślady stóp”.

Na długo przed premierą Dzikiego Gona był piękniejszy, niż jest teraz, wiemy to z relacji pracowników studia, którzy przyznali, że zmniejszenie ogólnej jakości grafiki na wszystkich platformach spowodowane było problemami z wydajnością konsol, a nie było czasu ani pieniędzy na to, by przygotować osobną, dedykowaną pecetom wersję. Mając to na uwadze, trzeba podkreślić, że **gra i tak przez ogromną większość czasu wygląda wprost zjawiskowo**. Chwilę zajęło mi przyzwyczajenie się do bardzo nasyczonej, baśniowej wręcz kolorystyki całości, ale ostatecznie uznałem ją za naturalną kontynuację podobnie barwnego stylu Zabójców Królów. Na przygotowane przez artystów plenery – Krzywuchowe Moczary, Novigrad, Ard Skellig, Kaer Morhen – przy dziennym oświetleniu patrzy się z przyjemnością. Nawet mając już kilkadziesiąt godzin rozgrywki na

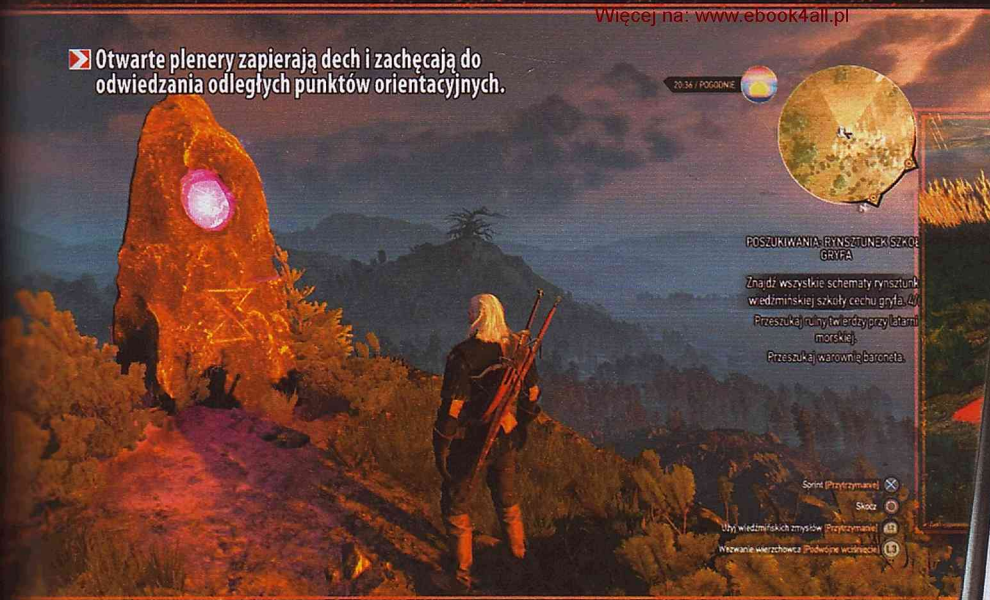
Okiem Smugglera

OCENA **9+**



Warto było czekać tyle lat. I choć nie jest to diament bez skazy, to jednak mamy prawdziwy diament wśród gier. Otwarty świat się sprawdza w praktyce, grafika bardzo mi się podoba. Zwłaszcza że na moim sprzęcie, który niemal idealnie wpisuje się w wymagania minimalne, działa bez problemu na takim „niskim wysokim”, i to w 30 klatkach na sekundę. (Zresztą różnice pomiędzy low i high są wprawdzie widoczne, ale nie powodują kompleksów niższości u posiadaczy mniej wyposażonego sprzętu). Zatem, proszę hejterów, optymalizacja jednak była, i to naprawdę porządna. A sama gra – to jest dokładnie to, na co czekałem. Ociekająca klimatem, słowiańszczyzną, pełna dowcipnych dialogów, uczucie podłanych „mięsnym sosem”, z wciągającą fabułą i syndromem „jeszcze tylko skończyć ten quest i już na pewno idę spać”. Do tego bezbłędny w polskiej wersji językowej Geralt (acz lipsync z niejasnych powodów jest dużo lepszy w wersji angielskiej) plus całkiem niezła reszta (choć jest parę wtop, na szczęście epizodycznych). Czepiać się za bardzo nie mam czego, może poza bardzo mało intuicyjnym interfejsem „wewnętrznym” (crafting i te sprawy). Ale że to bolączka wszystkich dotychczasowych Wiedźminów (choć po „dwójce” miałem nadzieję, że sprawy idą w dobrą stronę), to cóż, poniekąd człowiek przywyka. Przyznam się też, że mimo iż zacząłem grać na klawiaturze, to dość szybko przeprosiłem się z padem. Ewidentnie grę pisano z myślą o takim kontrolerze. Deal with it. I od razu mówię: gdy piszę te słowa, jeszcze nie ukończyłem gry, bo gram powoli, smakując każdą chwilę. Bo przecież to nasze pożegnanie z Geraitem. Jakże piękne. Po ponad 50 godzinach grania mówię – to jest CO NAJMNIEJ 9+.

▶ Otwarte plenery zapierają dech i zachęcają do odwiedzania odległych punktów orientacyjnych.



▶ W Dzikim Gonie Geralt nieustannie bawi się w domorosłego detektywa.



karku, zdarzyło mi się westchnąć i zakląć w uznaniu na widok stada syren latających nad spokojną powierzchnią morza, lyskającą odbitymi promieniami zachodzącego słońca. Gdy znajdziesz się na szczycie wzniesienia, wokół, jak okiem sięgnąć, rozciąga się przepiękny krajobraz zachęcający do dalszego zwiedzania. Świetnie prezentuje się również większość wnętrza, a do twarzy, mimiki i ruchu ust postaci przyczepiłby się tylko największy z czepiaczy.

Jeżeli już zatem coś Redom wyrzucać w kwestii oprawy wizualnej, to na przykład **okazjonalne, ale dające się we znaki spadki płynności** np. na wspomnianych mozarach oraz w sporej liczbie cutscenek. Szkolnymi błędami wydają się wciąż obecne i brzydkie przenikanie obiektów oraz „tańcząca” fizyka obiektów. Nic bardziej nie psuje dramatycznej sceny z odjazdem kamery od martwego ciała jak podskakujący na nim, źle umieszczony sztylet. Zdarzają się również momenty, w których wnętrza nie są oświetlone z jakichś powodów dynamicznym światłem i tekstury same muszą sobie „świecić”, co daje efekt płaskiego, mało atrakcyjnego obrazu. Nic to jednak, mogę z tym żyć. W przeciwieństwie do mojego domowego dwurdzeniowca, który grę, co prawda, odpalił, ale na minimalnych ustawieniach i w 20 klatkach. Z drugiej strony ujrzenie płynnych 60 fps-ów i wysokich ustawień na redakcyjnej maszynie po stękającej i wyjącej PS4 mającej problemy z utrzymaniem 30 to jak wyjście z dworcowych kazamatów i zaczerpnięcie głębokiego oddechu świeżego powietrza. »

Okiem Monka

OCENA **9**



Zwykle wystarcza kilka godzin, bym do szczeru stracił wolę odkrywania białych płam na mapie dowolnego singlowego uniwersum anonsowanego świata jako otwarte. Po oddaniu Geraltowi grubo ponad doby nadal skrzętnie odhaczam pytańki, a w trosce o odnalezienie wszystkich zardzewiałych grabi niemal nie zdejmuję wiedzmińskiego noktowizora. Nie chcę ominąć zaszytych w grze cudów – czy będzie to kolejny ukłon w stronę klasyki romantycznej literatury, czy obelga pełna surowego wdzięku, o jaki próżno nawet u zuchów z warszawskiej Pragi. Ukreconą przez Redów historię i wirtualną słowiańskość chłonę niczym rozdziawiający gębę gimbus, którym byłem, gdy dorwałem „Krew elfów”. I choć psioczę na niewygodne menu, turlającego się w losowe miejsca herosa, który rabuje prostaczków, czy idiotoodporne sekwencje śledcze, i tak cieszę się, że nim zajdzie słońce, a wódka się skończy, dostanę domykające to magnum opus dodatki. Ale potem niech świat się rzeczywiście zmieni – poproszę Cyberpunka.

Okiem Allora

OCENA **10**



Gdybym miał wybrać jedną grę, którą zabrałbym na bezludną wyspę, jeszcze niedawno wahałbym się między Skyrimem a ostatnim Mass Effectem. Dzięki Dzielnemu Gonowi problem już nie mam. „Trójka” łączy bowiem idealnie to, co w moich dotychczasowych faworytach najlepsze: otwarty świat i postacie, których losy mnie obchodzą. Liczba miejsc do odwiedzenia poraża, a świetnie wyreżyserowane dialogi sprawiają, że nie mogę się doczekać kolejnego spotkania z osobami mniej lub bardziej bliskimi memu wirtualnemu sercu (lub rozumowi). Do tego spójność świata i oprawa graficzno-dźwiękowa stoją na najwyższym poziomie – choć w przypadku pecetów dla pełnego efektu trzeba sobie włączyć w opcjach HBAO+ (lub grać na wysokich detalach). Ba, nauczony doświadczeniem poprzednich części przygotowywałem się na błędy i brak optymalizacji – a tu gra ani razu nie wyszła z siebie (Skyrim bez patchów robił to co godzinę...), a działała znakomicie. Jeśli miałbym się już do czegoś przyczepić, byłoby to wyraźne faworyzowanie Yennefer, ale #TeamTriss i tak ma lepiej niż u Sapkowskiego.

**Warto było czekać.
To gra prawdziwie
wybitna.**



WIEDŹMIN 3: DZIKI GON

OCENA



GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 9

AUDIO 10

- 👉 solidna, długa fabuła z naprawdę dobrymi kwestiami
- 👉 przeogromny świat
- 👉 dobry, dynamiczny system walki
- 👉 przepiękne plenery
- 👉 fantastyczna muzyka
- 👉 świetnie emuluje klimat książek
- 👉 Ciri!
- 👉 Yennefer!
- 👉 kilka głupotek fabularnych
- 👉 trudności z lockowaniem się na wrogach
- 👉 miejscowe spadki płynności

46

„Krew na twoich rękach, Falka,
Krew na twej sukience
Płoń, płoń, Falka, za twe zbrodnie
Spłoń i skonaj w mecie!”

Po trwającej kilka dni osobistej burzy mózgu zdecydowałem ostatecznie, że pierwsze przejście Dzikiego Gonu odbędzie z polskim udźwiękowieniem, mimo że Charles Dance w roli Emhyra ma mi i kuśli. Dobrze zrobiłem – **Jacek Rozenek wypada w roli Geralta dużo naturalniej niż przepuszczający swoje kwestie przez filtr permanentnego zatwardzenia Doug Cockle**, a i do gry pozostałej obsady nie mam zarzutów. W obu językach przesłuchałem przesłuchaną balladę, którą w pewnym momencie raczej graczy bardka Priscilla, i chętnie dorwałbym gdzieś czyste nagranie, bez brzydkich, trwających ułamki sekund przerw pomiędzy zwrotkami, jakie wyskoczyły mi w grze. Na siłę mógłbym się przyczepić w zasadzie tylko do języka nilfgaardzkiego, który w ustach enpeców brzmi jak dukanie pojedynczych słów, całkowicie nienaturalne i dalekie od płynności, z jaką zwyczajowo ludzie porozumiewają się między sobą.

Totalnie rozłożył mnie za to na łopatki soundtrack gry (dodany jest na osobnej płycie w pudełku i w wersji elektronicznej), z wokalizami dziewczyn z Percivala w trakcie walki czy melodyjnym śpiewem sączącym się ze słuchawek podczas konnej podróży po Skellige. Już widzę, jak niejeden kompozytor muzyki do gier łapie się za głowę po usłyszeniu utworów Marcina Przybyłowicza i Mikołaja Stroińskiego, dukając: „to tak można?”. Fantastycznie się tego słucha i cieszę się przy okazji z ograniczenia występowania wiedeńskiego motywu muzycznego z poprzednich części do minimum – nigdy mi się specjalnie nie podobał.

„Nie lubię wielkich słów. A nie używając wielkich słów, nie da się tego nazwać”.

Mimo swego ogromnego rozmachu to najlepiej dopracowana z wiedzmińskich gier – nawet jeżeli nie technicznie, to na pewno gameplayowo. **Jej miejsce jest na najwyższej branżowej półce, bo od dziś podnosi BioWare’owi i Bethesda poprzeczkę na poziom, który niezwykle trudno będzie przeskoczyć.** Nie byłam, jako się rzekło, przygotowana na to, jak bardzo Dziki Gon mnie wciągnie – pierwsze posiedzenia przy nim zjadły mi niemal cały długi majówkowy weekend i prawie kosztowały mnie nocowanie na karnapie. Z uśmiechem notowałem kolejne znane twarze pojawiające się na ekranie, ze sporym zaskoczeniem stwierdziłem również, że tak wyczekiwane przeze mnie do tej pory postacie Ciri i Yennefer w ogromnym stopniu odpowiadały moim wyobrażeniom.

Scenarzystom i reszcie twórców gry szczerze zazdroszczę i jednocześnie współczuję, że nie mogli – tak jak ja i reszta graczy – po raz pierwszy poznać historii Krwawego Barona, wziąć udziału w rytuale Dziadów, uczestniczyć w rozróbie w łaźni, będąc przepasanym jedynie cholernie dobrze trzymającym się na biodrach ręcznikiem. Gdyby Andrzej Sapkowski zechciał kiedyś oczyścić swoje uniwersum z cudzej twórczości i samemu napisać, co działo się po „Pani Jeziora”, stanąlbym – ja, enki fan i czytelnik – murem za nim i jego prawem twórcy. Ale przeżywszy fantastyczne przygody w Wiedźminach CD Projektu Red, a zwłaszcza trzeciej części, nigdy bym mu tego nie doradził. Wiedźmin 3: Dziki Gon jest grą wybitną i zostanie ze mną na długo. **Dla mnie dycha**, której nie ma w metryczce tylko dlatego, że nie znaleźliśmy z Allorem w redakcji trzeciego, który by ją poparł. **ICDA!**

Oknem Berlina

OCENA



 Nie popieram dyszki, bo to gra, która JESZCZE na dziesiątkę w moim świecie nie zasługuje – zasługuje pewnie w edycji kompletnej. Wkurza mnie interfejs i system walki (np. źle działający lock-on, słabe wykrywanie kolizji), frustruje niemożność zeskakiwania za nawet durnych schodów. Przeszkadza mi coraz bardziej schematyczność rozgrywki i – tutaj z enkim się niestety nie zgadzam – słabsza, mniej wciągająca niż w „dwójce” główna linia fabularna. PONIŻEJ SĄ SPOILERY JAK JASNA DUPA. NIE GRAŁEŚ I NIE CHCESZ PSUĆ SOBIE NIEPODZIAK! – NIE CZYTAJ!

[illegible]



Projektowanie Gier
i Przestrzeni Wirtualnej
w Cieszynie

Studiuj!

Projektowanie Gier

Studia w języku angielskim

INSTYTUT SZTUKI
w Cieszynie

www.wart.us.edu.pl
www.eeagrants.org



WYDZIAŁ ARTYSTYCZNY
W CIESZYNIE



PEGI

18

PRODUCENT: MACHINEGAMES
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 60 ZŁ (PC), 65 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: 7/8 (64-BIT), CPU 4 X 3,3 GHZ, 4 GB
RAM, GF GTX 560/AMD HD 6870 (1 GB)

GATUNEK: FPS

Wolfenstein THE OLD BLOOD

■ Obersturmbannreferent: **CormaC**

MachineGames poszło w The New Order na całość, wysyłając Bidżę i na dno Atlantyku, i na Księżyc, że nie wspomnę o okopach, bazach, obozie pracy, katakumbach i psychiatryku. Co w obliczu takiej rozrzutności zostało twórcom na dodatek? Głębia Challengera i Mars?

Nie wiem, czy Szwedzi wypstrykali się z pomysłów, ładując do poprzedniej gry wszystko, co tylko przyszło im do kolektywnej głowy, czy też świadomie zrobili krok wstecz, by złożyć w The Old Blood hold chwalebnej przeszłości serii, ale samodzielny prequel Nowego porządku poszedł w niespodziewanym kierunku – **jest skromniejszy i bardziej zachowawczy**. Ekran tytułowy to oczywiście odwołanie do okładki pradziada sprzed niemal ćwierćwiecza, ale pisząc o hołdowaniu przeszłości, mam na myśli głównie Return to Castle Wolfenstein z 2001 roku. Po raz kolejny powracamy do ponurej górskiej twierdzy,

przemocą i nie ima się tanich wyciskaczy łez (Max Haas). Wygaszane tęsknym głosem nostalgiczne wspominki i refleksje Blazkowicza pozostały, ale one akurat mi nie przeszkadzają, bo zabawnie kontrastują z uprawianą przez niego masakrą.

Schiessen, bitte!

Pomijając nieco przeciągniętą początkową ucieczkę z Wilczego Kamienia, w której nacisk położono na przemykanie między brytaniami i superżołnierzami (połączonymi uprzężą z rozciągniętą pod sklepieniem trakcją elektryczną niczym trolejbusy, bo jest dopiero rok 1944), prequel **stawia na akcję dużo więcej żetónów niż The New Order**. Ucieszy to zapewne Berlińców tego świata, narzekających na to, że podstawka nie pozwoliła im po prostu przeć przed siebie z ryczącymi strzelbami w obu łapach, ale może rozczarować tych, którzy cenili w niej znaczne zróżnicowanie tempa rozgrywki. Ponieważ jednak z dodatkiem uwinąć się można w 5 godzin, a w pewnym momencie na drodze Blazkowicza stają w większości nieruchawe i nieuzbrojone zombiaki zmieniające dynamikę starć, nie jest to duży problem. Zresztą ponownie w wielu miejscach otrzymujemy możliwość rozprawienia się z nieprzyjaciółmi po cichu, śmigając dogodnie rozmieszczonymi przejściami i zachodząc ich od tyłu, by poszperać im w czułych miejscach nożem lub rurą.

Więcej tego samego. Ale też mniej.

którą Blazkowicz najpierw infiltruje, potem zaś eksfiltruje w trybie awaryjnym, by trafić do ponurej wioski, ponurego miasta, a na końcu ponurych jaskiń, w których ponurzy nazistowscy archeolodzy wygrzebują z ponurej ziemi ponure artefakty.

Schowana tym razem głębiej pod rozwałką **historijka jest błaża i zbudowana ją wokół postaci zarysowanych dużo słabiej niż poprzednio**, ale dla mnie ma pewną przewagę nad tą z podstawki. Nie uderza w nachalne i infantylne antywojenne tony, nie epatuje groteskowo śmieszną

Rura to improwizowany multitool – posłuży za łom do podważania wiałów i otwierania drzwi, za drąg do pałowania nazistów, za maczugę do rozbijania skrzyń i nadwężonych murów, a rozkręcona na dwie części pozwala wspinać się po specjalnych ścianach. Po ucieczce z tytułowej katowni arsenał Blazkowicza szybko się rozrasta o naprawdę fajne zabawki, spośród których najbardziej ukochałem sobie bomberschussa, czyli mocarny karabin. Bydlę jest wprawdzie powolne, bo przeladowuje się je po każdym strzale, ale jak już rygnie, to kłękajcie narody panów. Powraca możliwość ulepszania pukawek i oburęcznego wywijania niektórymi z nich, a także perki – dużo mniej liczne niż w podstawce – przyznawane za konkretne osiągnięcia.

Spiel es noch einmal, Hans

Planowałem napisać o The Old Blood więcej, ale niespecjalnie jest o czym. **To właściwie ta sama gra co poprzednio, tyle że uboższa** i z inaczej rozłożonymi akcentami. Lokacje – i w ogóle grafika – wciąż są nieprzeciętnie urodziwe, a walka dzięki zróżnicowanemu arsenałowi potężnych broni daje dużo przyjemności. Tyle że MaszynoGrowi zrobili krok do tyłu w sferze projektowej. W Starej Krwi zabrakło... cóż, świeżej krwi, jakiegoś wyrazistego, nowego pomysłu na rozgrywkę czy zaskakujących miejscówek, dzięki którym nie zlewałaby się w pamięci z podstawką. Jeśli chcecie więcej tego samego – warto. Od The Newer Order – a nie wątpię w to, że seria będzie kontynuowana – oczekuję jednak dużo, dużo więcej. [CDA]

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

8

VIDEO

9

AUDIO

7

■ wciąż bardzo przyjemna
■ wciąż bardzo ładna
■ więcej akcji...

■ ...ale przez to mniej zróżnicowane tempo rozgrywki
■ mechanicznie to ta sama gra co wcześniej...
■ ...tyle że skromniejsza i mniej pomysłowa
■ muzyka gorsza niż w podstawce

> PEGI > PRODUCENT: HANDMADE GAME
 > DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 > CENA: OK. 41 ZŁ (10 €)
 > WERSJA PL: BRAK
 > MULTI: BRAK

> GATUNEK: LOGICZNA

ROOMS THE UNSOLVABLE PUZZLE

■ Szuka sposobów, a nie powodów: **9kier**

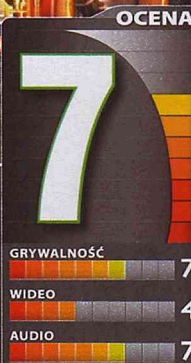
Lubię wyzwania. Kiedy ktoś mi mówi, że czegoś nie da się zrobić, stanę na rękach, aby mu pokazać, że to coś jest wykonalne.

Kiedy Handmade Game rzuciło mi rękawicę w postaci nierozwiązywalnej zagadki, nie mogłam się powstrzymać i choć MQC nawet nie zlecił mi tej recenzji, ruszyłam na podbój czterech posiadłości pełnych łamigłówek. Nie przeszkadzała mi dość tandetna oprawa graficzna, bo kolejne zagadki co i rusz testowały gibkość moich szarych komórek. I choć na pierwszy rzut oka wydawać się mogą powtarzalne – w każdej należy tak manewrować poszczególnymi elementami budynku, aby dostać się do drzwi wyjściowych – developerzy często wprowadzają nowe gadżety, które uprzyjemniają zabawę. Takie choćby telefony, znane już z *Rooms: The Main Building*, pozwalają na przenoszenie się pomiędzy pokojami po obu stronach kabla

(na szczęście w sequele zrezygnowano z animacji wyraźnie różnięcej z „Matriksa”). Szafy zamieniają pomieszczenia miejscami, bomby niszczą drewniane blokady, pokoje z lustrami poruszają się synchronicznie, a zegary obracają izdebki o 90 stopni. Tego typu **gadżetów jest sporo**, a jeszcze co jakiś czas przeszkadzają nam marionetki (frustrujące jest to, że czasem wydają się poruszać losowo), więc tylko początkowe łamigłówki polegają jedynie na przesuwaniu pomieszczeń, w których akurat stoi bohaterka.

Przez niektóre „domki dla lalek” przechodzi się jak przez masło, z marszu zdobywając maksymalną liczbę puzzli (gratka dla tych, co lubią maksować), ale nieraz kombinowałam

Prosta, satysfakcjonująca gra logiczna.



+ sporo gadżetów
 + mnóstwo łamigłówek
 + satysfakcjonujące zagadki
 + przyjemna, „magiczna” oprawa audio...

- ...ale grafice, choć ładniejsze niż w „Jedynce”, dużo brakuje
 - brak sensownego wyjaśnienia ruchów lalek
 - fabułka nie zachęca do parcia dalej

za trzech. Dawno nie przeżyłam takiej satysfakcji jak wtedy, gdy po 30-minutowym zmóżdżeniu się nad ostatnim fabularnym pokojem trzeciej rezydencji sprawiłam w końcu, że podłużne lustro trafiło w odpowiednie miejsce wtedy, gdy mogłam ominąć mechaniczną lalkę. Żeby poznać całą historię – choć jak w tego typu produkcjach bywa, stanowi jedynie pretekst do rozwiązywania łamigłówek – nie musisz ukończyć wszystkich z ponad 140 zagadek. Spora ich część spoczywa również w piwnicach, które na różne sposoby naginają znane zasady. Jeśli będziecie grać w moim tempie i chcecie pokonać wszystkie etapy, **musicie odliczyć z życia 10 godzin**, a jeśli interesują was najwyższe noty, jeszcze więcej. Challenge accepted? **[CDA]**

„KHOLAT BĘDZIE KOLEJNĄ POLSKĄ GRĄ, KTÓRA OCZARUJE ŚWIAT”

antyweb

Ekskluzywne pudełko

KHOLAT
W ROLI GŁÓWNEJ ANDRZEJ CHYRA

Przypinka

Instrukcja

PC DVD ROM

już od
44⁹⁹
zł

Plakat
dwustronny

Ścieżka
dźwiękowa

Gra

Komiks

1VGN

UNREAL

cdp.pl

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W **cdp.pl**

PEGI

12

► PRODUCENT: REALMFORGE STUDIOS
 ► DYSTRYBUTOR: KALYPSO MEDIA DIGITAL
 ► CENA: 90 ZŁ
 ► WERSJA PL: NAPISY
 ► MULTI: DO 4 OSÓB

► DEMO: BRAK
 ► PC: VISTA/7/8, CPU 2 X 2,6 GHZ,
 3 GB RAM, GF 440/AMD HD 7750

► GATUNEK: RTS



■ Pokazywał palcem (złemu wolno): **Allor**

Dungeon Keeper świetny jest i basta. „Dwójka” też – ale nawet ona ma na karku 16 lat. „Trójka” nigdy nie powstała, za to właśnie dostaliśmy Dungeons 2, który sprawia, że w końcu można przestać wzdychać w kierunku Petera „Co by tu jeszcze naobiecować” Molyneux.

Jak na dobrze zrobioną „dwójkę” przystało, **znajomość wcześniejszych przygód Skrajnego Zła nie jest potrzebna**. Wspomina o nim wprawdzie intro, ale to samo można powiedzieć o kucyko-jednorozcu z różową grzywą, którego pieką na różnie orki. Ważniejsze, że gracz dostaje do ręki wielką, zakutą w zbroję łapę, własne lochy oraz cel: zmienić kolory map z cukierkowo zielono-niebiesko-białych na mrocznobre.

Własne M44

Z początku może się wydawać, że Dungeons 2 to tylko klon. Mamy przecież salę tronową z Sercem lochu, którego zniszczenie kończy się porażką gracza, mamy stwory z inteligencją wystarczającą, by potrafiły wykopać chodnik, wykuć komnatę czy wydobywać złoto, mamy wreszcie drogę na powierzchnię, jaką będą przybywać na zwiedzanie poszukiwacze przygód. Jak to z takimi bywa, same kłopoty sprawiają. A to sługi atakują, a to wrota niszczą, a to na Sercu miecz tępią.

Należy im oczywiście odplacić pięknym za nadobne. W tym celu przyzywa się zielonoskóre stwory, które toporami, łukami i zaklęciami wysła przystojniaków do krainy wiecznych marzeń o ukrytych pod ziemią bogactwach. Oczywiście można dodatkowo przystroić lochy wirującymi na łańcuchach kulami czy wyskakującymi z podłóg stalowymi kółkami – o ile gobliny je już wykoncypowały i wyprodukowały odpo-

wiednią liczbę pudełek z częściami.

Ale nie samą walką poddani żyją. Potrzebują jeszcze złota, piwa i rozrywki. Niektórym wystarczy krzyczenie na innych zielonoskórych, ale na dłuższą metę bez pakerni się nie obejdzie. Ani bez szpitala z leżami i maszynami restytuującymi, kapliczki dla nag czy kuźni dla trolli. Mało? W DK było tego wprawdzie więcej, ale w Dungeons 2 prócz podziemi jest jeszcze nadziemie.

Zabawy na świeżym powietrzu

Wystarczy przerzucić swoich zielonoskórych przez wejście (dosłownie – bierzesz ich w łapę i przerzucasz), by gra ukazała swe drugie oblicze. Przypomina Warcrafta III, tyle że nie bawisz się w tworzenie baz (tę już przecież masz), a jedynie prowadzisz demolkę. W przeciwieństwie do zabaw w podziemiach poczynaniami swych sług kierujesz bezpośrednio, jak w RTS-ie. Nieco wprawdzie ubogim, bo jednostek nie da

ich ekwipunek i zdolności. Ba, mamy nawet podział na umiejętności związane z walką i pracą po cywilnemu, przy warzeniu piwa czy wygładzaniu ścian. Co nie mniej ważne, nad wszystkim czuwa Narrator (o którym więcej w ramce), a do tego – choć czasami sugeruje on inaczej, rzucając komentarze o Złtu, co to woli jeść popcorn lub dłużyć w nosie zamiast rozprawić się z wrogami – nikt tu nikogo nie pogania. OK, w końcu zabraknie złota na żołd, ale jeśli od wysyłania stworów co chwilę do szpitala wolisz ich najpierw porządnie uzbroić, nikt cię za to nie ukarze.

Świetnie, 4+

Ideal? Prawie. Czasami gra dostaje lekkiej czkawki, zdarzyła mi się także jednostka, którą opuszczona przez sztuczną inteligencję tylko tępo gapiała się w ścianę. **Na dłuższą metę brakowało mi jednak wyłącznie opcji przyspieszenia upływu czasu** (lubię dobrze się do ataku przygotować i czasami się mi z tego powodu dłużyło) oraz większej liczby misji.

W produkcji nie ma edytora, w multi brak botów (i innych graczy), nie ma też poziomów trudności. Na upartego da się grę przejść w dwa dni, a potem pozostaje niedosyt. Żeby chociaż zapowiedziano DLC...

Co nie zmienia faktu, że **jeśli lubisz strategię, a do tego rzewnie wspominasz Dungeon Keepera, Dungeons 2 jest pozycją obowiązkową**. Tylko nie kupuj jej na Steamie, bo prawie 50 euro to jednak spora przesada – na szczęście polskie sklepy wyceniają ją na połowę tej kwoty. [CDA]



► Walka na powierzchni to RTS w stylu Warcrafta, ale bez budowania bazy...

► ...bo bazę rozbudowujesz pod powierzchnią gruntu, jak w Dungeon Keeperze.

Opancerzona dłoń sprawiedliwości rządzi.

się przydzielać do grup, co utrudnia ręczne wykorzystanie ich zdolności, ale na szczęście sztuczna inteligencja radzi sobie z tym całkiem nieźle. Jedynie zielonymi ninja-goblinami trzeba sterować ręcznie, by w pełni używać ich zdolności ataku zaskoczenia czy rozbrajania pułapek.

Oczywiście nie wszystko to dostępne jest od razu. Poddani zdobywają doświadczenie, można ich wyszkolić w wersji specjalnej (dzięki czemu trolle zwykle zmieniają się w obłąkane, a orki w wodzów), ulepszyć

Narrator sukcesu

Głosu narratorowi użyczył Kevan Brigh-ting. Jeśli nic ci jego nazwisko nie mówi, a nie masz problemów z angielskim, zagraj w genialne The Stanley Parable – oczywiście w oryginale. A jeśli już grałeś, wiedz, że w Dungeons 2 aktor poradził sobie równie dobrze.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
 WIDEO 7
 AUDIO 8

grywalność
 klimat
 Narrator
 brak jakiegokolwiek elementu F2P

brak przyspieszenia upływu czasu
 zdarzające się problemy techniczne
 takie sobie multi

Lenovo zaleca system Windows.

Lenovo™

ULTRAWYDAJNOŚĆ BEZ KOMPROMISÓW



Potęga multimedialnej rozrywki w przenośnym notebooku. Zachwycający obraz i niebywały dźwięk JBL® sound ożywią Ciebie i Twoje ulubione gry! Oryginalny design wzbudzi zachwyt wśród Twoich znajomych.

LENOVO Y50-70

z procesorem Intel® Core™ i7

- ekran: 15,6" UltraHD
- system: Windows 8.1
- procesor: Intel® Core™ i7-4720HQ
- karta graficzna: nVidia® GeForce® GTX 960M
- dysk: 256 GB SSD
- pamięć: 8 GB



PRACUJ I BAW SIĘ DZIĘKI
PROCESOROM-INTEL®

dowiedz się więcej na www.lenovo.pl

PEGI

12

PRODUCENT: 343 INDUSTRIES/VANGUARD GAMES

DYSTRYBUTOR: MICROSOFT

CENA: OK. 24 ZŁ (PC, X360, XBO)

WERSJA PL: BRAK

MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC

DEMO: X360, XBO

PC: XP/VISTA/7, CPU 1 GHZ, 1 GB

RAM, GF 8600 GT/ATI HD 3670

GATUNEK: AKCJA

HALO

SPARTAN STRIKE

■ Szuka Mistrza: Hut

Fani Halo nie mogą narzekać na brak wsparcia ze strony Microsoftu – dostaliśmy betę Halo 5, mnóstwo aktualizacji pakietu Master Chief Collection, Halo Online (nawet jeśli oficjalnie tylko w Rosji), a to nie koniec atrakcji. Właśnie ukazała się gra Spartan Strike – „doświadczenie Halo”, dostępne i u nas, także na PC.

▶ Warthog to klasyka Halo, więc musiał pojawić się i tutaj.

▶ Bitwa o Nową Mombasę. Z tej perspektywy trochę mniej spektakularna.

nie odczuwalna, która czyni ze Spartan Strike bardziej wartościowy dodatek do uniwersum Halo – mamy wrażenie, że uczestniczymy w większym konflikcie, że nasze działania na wpływają na tok batalii, że to, co robimy, ma sens.

Kto miał miał okazję czytać jakieś moje teksty o Halo, ten dobrze wie, że stworzona przez Bungie seria to dla mnie wyznacznik jakości w gatunku FPS, tytuł bijący na głowę wszystkie Battlefields, Killzone'y i Call of Duty. **Zawsze i wszędzie bronił** będę zdania, że w temacie strzelania do kosmitów z perspektywy pierwszej osoby nic lepszego nie wymyślono. (Yeah! – dop. Smuggler). Moja miłość do Master Chiefa (i innych Spartan – w tym

Phone 8, których sprzedaż Microsoft chciał w ten sposób wesprzeć. To, co mogło się podobać w formacie mobilnym, przeniesione na Xboksy i pecety już wrażenia nie robiło. Spartan Assault to bardzo prosta izometryczna strzelanka o zręcznościowym charakterze, w której bierzemy udział w potyczkach z Covenantami, stanowiących tło dla wydarzeń fabularnych dużych odsłon serii Halo. Spartan Strike przejmując wielkość rozwiązań poprzednika, dodając jedy-

Warto pochwalić również jeszcze większe nasycenie rozgrywki smaczkami, które fani na pewno docenią – w jednej z późniejszych kampanii (łącznie gra oferuje ich pięć, każda po sześć misji) pojawiają się np. Prometheus, przeciwnicy z Halo 4, którzy wnoszą do zabawy nie tylko swoją obecność, ale i całkiem pokazny nowy arsenał, z którym można później pohasać. Więcej jest pojazdów – doszedł np. latający Kestrel – więcej innych broni, zdolności pancerza itd. To cieszy.

Gdzie jest Master Chief?

Niestety rozmachu znanego z dużych gier Halo nie udało się uzyskać – rzadko kiedy walczyliśmy ramię w ramię z innymi Spartanami, a kiedy już się oni pojawiają, zazwyczaj są pasywni i pełnią funkcję animowanej scenografii. W tym kontekście bardzo boli też fakt, że Spartan Strike nie oferuje żadnych opcji kooperacyjnych – potęga Halo została zbudowana właśnie na co-opie, a jedyne, co dostajemy tutaj, to leaderboardy. To wielka słabość tej serii spin-offów, bowiem ich mobilna konstrukcja – każda misja oferuje około 5-10 minut rozgrywki – zachęca do tego, by w kółko powtarzać kolejne poziomy, przechodząc je w różnych konfiguracjach i w różnym składzie.

[CDA]

Rozmachu jak z dużego Halo nadal nie udało się uzyskać.

szanownego Noble Team) jest więc wielka, ale najwyraźniej nie ślepa: zderzenie ze Spartan Strike wywołało bowiem u mnie jedynie rozczarowanie. Może po prostu oczekiwałem zbyt wiele od gry, która swoje korzenie ma w telefonach Nokii?

Halo Light

Spartan Strike to druga część spin-offów Halo, zapoczątkowanych przez Spartan Assault, grę wydaną w 2013 roku, w pierwszej kolejności na telefonach z systemem Windows

nie nowe poziomy i podkreślając te elementy, które wcześniej były słabsze.

Mombasa Welcome To

Jedną z rzeczy podkreślonych jest zdecydowanie fabuła. W Strike Assault wykonywaliśmy pojedyncze misje spięte postacią głównej bohaterki, ale już nie żadnym wątkiem przewodnim – tu bierzemy udział w sekwencji logicznie ułożonych poziomów, przedstawiających np. kluczową dla serii bitwę o Nową Mombasę. To zmiana wyraż-

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ

7

WIDEO

6

AUDIO

6

■ wciągająca, zręcznościowa rozgrywka
 ■ dużo elementów Halo w innej, ciekawej konwencji
 ■ krótkie, dynamiczne misje

■ brak co-opa
 ■ brak rozmachu znanego z oryginału
 ■ oprawa graficzna (na platformach innych niż mobilne)
 ■ wtórne wobec Spartan Assault

Ultragrafanie!

Proporcje monitorów 21:9 stają się coraz popularniejsze - warto się pospieszyć i kupić sprzęt od LG już teraz, by zapewnić sobie jak najszybciej przewagę nad innymi!



Monitor 34UC97 UltraWide 21:9 z zakrzywionym ekranem
 Przekątna: 34 cale
 Rozdzielczość: 3440 x 1440
 Matryca: IPS

LG 29UC97 UltraPanoramiczny 21:9
 Przekątna: 29 cali
 Rozdzielczość: 2560 x 1080
 Matryca: IPS

Komputery starzeją się dość szybko, więc upgrade co parę lat jest niezbędny. Co innego z monitorami - zwykle dopóki się nie zepsuje, trzymamy się tego samego. Przecież za wrażenia wizualne odpowiada przede wszystkim karta graficzna, prawda? Oczywiście, że nieprawda! **Dobry monitor to podstawa znakomitej zabawy!**

Najpopularniejsze dziś na rynku są modele o proporcjach 16:9, takie ma zdecydowana większość graczy. To się jednak zmienia i będzie zmieniać coraz intensywniej, bo coraz większą popularność uzyskują wprowadzone przez LG modele 21:9, czyli takiego kształtu, w jakim wyświetlane są filmy w kinach. Tak znaczące poszerzenie ekranu ma bardzo duży sens jednak nie tylko przy oglądaniu filmów, przy których dolna i górna część ekranu

nie jest marnowana na czarne paski. Szerokie pole widzenia to przede wszystkim spora - i całkowicie legalna - przewaga w grach.

Rachunek jest tu bardzo prosty. Zwykle Full HD to 1920 x 1080, czyli jak nietrudno policzyć - w sumie 2 073 600 pikseli. Poszerzony monitor LG z Ultrawide Full HD to już 2560 x 1080. Szybkie zapręgnięcie do pracy kalkulatora wystarczy, by dowiedzieć się, że to w sumie 2 764 800, czyli ponad 700 000 pikseli więcej. W przypadku modelu z 34" rozdzielczość to aż 3440 x 1440, przez co różnica jest jeszcze pokaźniejsza. Oczywiście ktoś mógłby powiedzieć, że większość komputerów nie będzie w stanie uzyskać dostarczającej płynności przy takich parametrach. Warto jednak pamiętać, że rozdzielczość można zmniejszyć, pozostając przy proporcjach 21:9, co w kontekście przewagi w grach

i tak nic nie zmienia. Dlaczego? Po prostu chodzi o to, że gracz posiadający ultrapanoramiczny monitor widzi dużo więcej niż ten, który siedzi przed czymś typowym. Jasne, niektóre gry umożliwiają zabawę z parametrami, tak by sztucznie poszerzyć kąt widzenia, ale zawsze wiąże się to z przekłamaniami grafiki i proporcji. Ultrapanoramy LG zapewniają pod tym względem ogromny komfort - patrząc w ekran, masz pełny przegląd pola walki, wszystko jest idealnie ostre, a ty możesz się mniej rozglądać i szybciej reagować na ewentualne zagrożenia.

Ważne jest też to, że pod względem innych parametrów monitory 21:9 LG nie ustępują typowo gamingowym modelom. Wyposażono je m.in. w funkcję FreeSync, dzięki której obraz będzie płynny niezależnie od tego, ile klatek na sekundę jest w sta-

nie wyświetlić karta graficzna. Oczywiście modele są na zapewniającej świetną jakość obrazu matrycy IPS o odświeżaniu 60 Hz, która w zupełności wystarcza do zapewnienia superpłynnego obrazu.

Bardzo ważne jest to, że choć monitory ultrapanoramiczne nie królują jeszcze w domach graczy, producenci gier widzą ich potencjał i nowe produkcje radzą sobie z nią bez problemu. To samo dotyczy superpopularnych gier sieciowych, takich jak choćby League of Legends, World of Tanks czy Counter Strike Global Offensive.

Aha, jeszcze jedna rzecz na koniec: część z modeli 21:9 jest elegancko i delikatnie przekrzywiona. To nie wpływa może na przewagę w grach, ale wrażenia z siedzenia przed takim monitorem są tak niesamowite, że nie będziecie wiedzieli, jak można było bez tego żyć...

➤ PEGI: 7
➤ PRODUCENT: SCOTT CAWTHON
➤ DYSTRYBUTOR: STEAM
➤ CENA: OK. 32 ZŁ (8 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: XP/VISTA/7/8, CPU 2 GHZ,
1 GB RAM, KARTA Z 1 GB

➤ GATUNEK: LOGICZNA

Five Nights at Freddy's 3

„Laleczka Chucky” jest już passé – twierdził: **Papkin**

Nieczęsto zdarza się sytuacja, w której gra wybiega z krzaków, kopie nas w tyłki, wrzeszcząc: „opiszcie mnie!”, a mimo to nie decydujemy się poświęcić jej ani linijki. Trylogię Five Nights at Freddy's dotychczas lekceważyliśmy, zapewniam was jednak – nie ze strachu.

Nie żebyśmy się z horrorami od Scotta Cawthona nie próbowali, przeciwnie: za bary wzięło się z nimi przynajmniej kilkoro członków redakcyjnej braci. Polegli jednak wszyscy. Wcale nie dlatego, że uznaliśmy je za niewarte splunięcia kaszanki. Wręcz przeciwnie! **To tytuły ekstremalnie dobre. Tyle że w ekstremalnie złej materii.**

Jeśli jedzenie cię nie zabije...

„Jump scare” to pojęcie doskonale znane smakoszom horrorów, a zarazem technika straszenia, która na dwie Ulice Wiązów zalatuje tandetą. Zamiast operować niedopowiedzeniem czy budować psychologiczną głębię reżyser po prostu kreśli spokojną scenę, po czym – BAM!!! – wrzuca w nią wrzeszczące monstrum. Trylogia Cawthona stara się zabrudzić naszą bieliznę w ten właśnie sposób, ponadto robi to pierwszorzędnie i – jak szybko odkryli YouTuberzy – nadaje się do podkarmienia kanału dodatkowymi klikami.

Wszystkie trzy części zabierają nas do restauracji Freddy Fazbear's Pizza (stylizowanej na amerykańską sieciówkę Chuck E. Cheese's), której atrakcjami są nie tylko capriciosa czy napoli, ale i panoszące się po obiekcie animatroniki – zrobotyzowane maskotki, które z niejasnych przyczyn w godzinach nocnych „wymykają się spod kontroli”. Każdorazowo wcielamy się w stróża, który musi przetrwać noc takiego „wymykania się spod kontroli”, nie mając przy tym możliwości opuszczania kanciapy, a nawet... swobodnego poruszania się (potrafi jedynie spojrzeć w prawo i w lewo). **Pod względem gameplayu tytuły są zresztą wyjątkowo**

➤ Nie wiem, spadło mi na głowę Takie Wielkie Pudło. Z głowami w środku.

➤ Donnie, jesteś? Bo jakoś tu Darko.

➤ Szklana pogoda. Obraz śnieży, a w gaciach mokro.

minimalistyczne. Mike, bohater części pierwszej, poza nadwyrażaniem szyi może jeszcze sprawdzać obrazy z kamer (ważne! Daje nam to wiedzę o tym, gdzie aktualnie znajdują się pluszaki, a w dodatku te – jak Płaczące Anioły w „Doktorze Who” – obserwowane nie mogą się poruszać) oraz zablokować/oświetlić drzwi. Jeremy, którego animujemy w poprzedniej części, ma jeszcze sposobność przywdziać misiową maskę (czym myli animatroniki) oraz poświecić sobie latarką. Jako że jakakolwiek aktywność poza obracaniem łba wymaga poświęcenia odrobiny kurczącego się zapasu energii elektrycznej, gra się w pełnym skupieniu, jak na szpilkach wypatrując końca zmiany.

...zrobi to obsługa

Na tle poprzedniczek „trójka” stanowi małą rewolucję. Scenariusz rozgrywa się trzydzieści lat po tym, jak słynna pizzeria stała się historią (pytanie: dlaczego?). Freddy Fazbear's dorobiła się statusu miejskiej legendy, stąd postanowiono odtworzyć ją jako element gabinetu strachów, do którego sprowadzono animatroniki. Tych ma pilnować – yuuup – kolejny stróż nocny (tym razem zresztą bezimienny).

Nieco rozbudowano mechanikę – tym razem musimy kontrolować nie tylko kamery, ale i wentylację pomieszczeń oraz głośniki, wszystkie podsystemy psują się

zresztą często i stale wymagają restartów. Pomiędzy kolejnymi nockami pojawiają się turpistyczne (i niby-enigmatyczne) sekwencje 2D. Zniknął natomiast pasek energii, a szkoda, bo pomagał on w budowaniu napięcia. **Tytuł wciąż da się ukończyć w godzinę, góra dwie.**

Mimo zmian w formule Five Nights at Freddy's spodoba się tym, którzy zakochali się w poprzednich częściach. Gra wciąż stwarza pierwszorzędną przestrzeń dla jump scare'ów (choć – być może przez zniknięcie wspomnianego paska, być może przez zmniejszenie materiału – serce nie zabije wam równie mocno). To następna szansa na zintegrowanie skupionej wokół serii społeczności. To ona rozpisze strategię na kolejne nocki, podejmie temat pensji trójki protagonistów i rozgryzie komunikaty wygłaszane na początku każdej zmiany. Ja natomiast, skromny gryziopiórek, nie wrócę do tytułu aż do czasu, gdy założę na YouTube własny kanał albo zaczną zaprzyjaźniać się z Butaprenem. **[CDA]**

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 2
AUDIO 6

➤ kilka odważnych zmian w formule
➤ sugestywne udźwiękowanie
➤ straszy całkiem dobrze...
➤ ...sek w tym, że prymitywnie
➤ brak paska energii

PEGI

16

PRODUCENT: PARADOX NORTH

DYSTRYBUTOR: NP STEAM

OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE

WERSJA PL: BRAK

PC: VISTA/7/8, CPU 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 9800/ATI HD 2600 XT

GATUNEK: AKCJA/MOBA

MAGICKA WIZARD WARS

TYLKO ONLINE



Tarcza, promienie śmierci, leczące miny, ogień i chyba kapka wody – do wyboru, do koloru.

Czarująca: 9kier

Ze swoją unikatową, opartą na umiejętnościach gracza mechaniką zaklęć *Magicka* ma spory potencjał PvP. W tej chwili *Wizard Wars* nie da się jeszcze traktować poważnie, ale jeśli Paradox wprowadzi do gry bardziej taktyczne tryby – kto wie.

Oryginalna *Magicka* wyszła cztery lata temu i jak na niepoważną singlowo-koopeacyjną grę o czarodziejach, rozeszła się świetnie, po roku mając na koncie grubo ponad milion kopii i cztery miliony sprzedanych DLC. Jej mechanika daje swobodę w tworzeniu zaklęć, pozwalając na łączenie ośmiu żywiołów w pięcioelementowe czary, które można zresztą rzucać zarówno na siebie, jak i na przyjaciół oraz wrogów. Jeśli spędziłeś przy niej długie godziny i zechcesz usiąść do *Wizard Wars*, musisz się liczyć z pewnymi zmianami, z których najważniejszą jest to, że tu **składasz zaklęcie z trzech, a nie pięciu elementów**. Ponownie masz do wyboru osiem przypisanych do różnych klawiszy żywiołów (woda, ogień, kamień, zimno, śmierć, życie, tarcza, piorun) o różnych właściwościach, a kiedy trudna do przyswojenia mechanika w końcu da się okełznać i zaczynasz rzucać więcej niż cztery czary na krzyż, powoli stajesz się magiem, którego unikają wszyscy na mapie.

Problem w tym, że...

W tej chwili dwa najpopularniejsze tryby, czyli Mobowe żniwa dusz oraz króciutka, opierająca się na przejmowaniu punktów odrodzenia wojna, zdecydowanie **zbyt często sprowadzają się do chaotycznej klikaniny**. W pierwszym, rozgrywanym na mapie z trzema liniami, chodzi o to, by najpierw zebrać odpowiednią liczbę dusz poległych neutralnych stworów, a następnie zniszczyć statwę we wrogiej bazie, która bez spełnienia wcześniejszego warunku ciska piorunami i jest w ogóle nieprzyjemna. W związku z tym przez większość maksymalnie 30-minutowej gry obie strony praktycznie się nie widują, a dopiero później zaczynają się teamfighty, do których w zasadzie nie przykładają się większej wagi, i samobójcze rajdy na wrogi posąg. Drugi tryb jest bieganiną z jednego punktu odrodzenia na drugi, ale mimo to bardziej mi

się podoba. Wprawdzie i tu nie nazwałabym starcia emocjonującym, ale też nie oczekuję tego od plus minus 5-minutowej rozgrywki (mój najkrótszy mecz trwał dokładnie minutę i szesnaście sekund). Zdecydowanie najbardziej pasuje mi duel, bo dopiero tam polegasz tylko na własnym skillu i naprawdę uczysz się stosować te wszystkie zaklęcia obronne i ofensywne, kombinując na malutkiej mapce.

Po jakimś czasie wiesz, że najlepszym przyjacielem maga jest rzucona często tarcza, a wroga schowanego za barierą można łatwo zza niej wykurzyć, ciskając piorunem lub kamieniami. Wiesz, jakim kręgiem ochrony zniwelować działanie konkretnych elementów, jak wyjść z ogluszającego zamrożenia i ugasić zadający obrażenia rozłożone w czasie ognie. Wiesz wreszcie, jak łączyć śmierć z kamieniem, a tarczę z ogniem, kiedy leczyć się kręgiem, kiedy kombinacją WWW i kiedy lepiej healować kompana. Oczywiście nawet **ogarnięcie podstaw nie oznacza, że radzisz sobie z występującym wokół chaosem**. Bierze się on m.in. z tego, że twój kumpel z drużyny wlał na niskich hapekach pod „lufę” twojej różdżki i dostał ogniasty prezent albo dobiłeś go atakiem wręcz, bo nie trafiłeś w goblina. Friendly

fire sprawia, że naprawdę musisz myśleć, żeby nie zrobić komuś krzywdy, ale leczenie jest mocne, a ja ani razu nie spotkałam się z sytuacją, w której ktoś miałby do kogoś jakiegokolwiek pretensje na czacie (a zabijałam kolegów dość często).

...tamci też znają się na magii!

Temu ostatniemu sprzyja balans – wszystkie odblokowywane, kupowane czy zdobywane w otwieranym co dobę skarbcu przedmioty ulepszają wprawdzie pewne statystyki, ale inne obniżają. Nigdy nie będziesz dobry we wszystkim, co sprzyja dobieraniu absurdalnych szat, butów i innych pierścieni pod konkretne żywioły. Specjalizacja się opłaca, o czym świadczy choćby fakt, że duety, w których jedna osoba zamraża, a druga np. castuje zaklęcie kamienne, robią rzeź na mapie.

Drzewko, na którego gałązkach rosną tytułowe magiczne – najpotężniejsze zaklęcia takie jak przywołanie śmierci zadającej olbrzymie obrażenia – a także szaty i inne przedmioty, jest spore i dostanie się do wszystkiego zajmie ci wiele godzin. Polecam, jeśli jesteś fanem oryginalnej *Magicki* i chcesz sobie popykać w PvP, ale nie jeżeli szukasz taktycznej Moby. [CDA]

<Tytuł ramki>

W grze jest sporo zawartości, ale części jeszcze nie ma. Opcja craftingu jest na razie zablokowana i dopiero zostanie wprowadzona, a miesiąc po premierze magiczne zdobywane po meczu wciąż są opisane jakimiś nazwami kodowymi. I bez tego gra nie jest zbyt ładna, ale teraz sprawia wrażenie zwyczajnie niedokończonej.



Jeśli ktoś dostał wcześniej wodę-pioruny zadadzą mu więcej obrażeń.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

unikatowa, satysfakcjonująca mechanika
niepoważna stylizacja
spore drzewko rozwoju
można podpaść kolegów
mało taktyczna
tryby szybko nudzą

PEGI



PRODUCENT: SQUAD
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: OK. 160 ZŁ (40 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: TAK
PC: VISTA/7/8, CPU
WYRZUTNIOWY: 3 GB RAM,
GRAFIKA SM 3.0 (512 MB)

GATUNEK: SYMULATOR



KERBAL

SPACE PROGRAM

Orbituje: Krigore

Tę grę łatwo przeoczyć: wygląda niespecjalnie atrakcyjnie, kreskówkowy styl grafiki nie sugeruje głębi rozgrywki, a i sama tematyka nie dla każdego jest seksowna. Mnie jednak zachwyciła. Tak dobrze zrobionego kosmicznego sima ze świecą szukać!

Grafika to zasłona dymna. Kerbin, czyli planeta, której powierzchnię z różnym skutkiem będziemy próbowali opuścić, zasiedlony jest przez śmieszne ludziki. Przypominają bardziej minionki z serii filmów Universal Pictures niż kosmicznych konkwistadorów. W rzeczywistości jednak **Kerbal Space Program** to kawał poważnej, choć niezależnej gry, w której dodatkowo palce maczali bywalcy kosmosu z NASA.

Orbitować (nie) każdy może!

Tytuł z bolesną niekiedy precyzją pokazuje, dlaczego latanie na orbitę bywa problematyczne. Trzeba pamiętać o paliwie. A także o silnikach. O kabinie dla astronautów, kolejno odpalanych stopniach rakiet – nie każdy w końcu rodzi się wahadłowcem. Nie wolno zapomnieć o awionice, silniczkach manewrowych i lukach ładunkowych – dla ładnych widoków przecież w kosmos latają jedynie ci, którym brakuje przyziemnej wyobraźni. Należałoby też zadbać o różnego rodzaju stabilizatory i rusztowania, które sprawiają, że rakietą nie wywali się podczas startu jak polityk przez zbyt optymistyczne sondaże. W końcu – trzeba zadbać o załogę. I kilka innych rzeczy, o których nie ma co wspominać. Bo nawet jeśli bym wspomniał, to i tak się na nich wyłożył. Powyższe aspekty to projektowa strona naszej zabawy. **Ręcznie, jak z klocków, bardzo wielu klocków, składamy sobie pojazdy kosmiczne** (rakiet i wahadłowce – mamy dwa hangary), potem zaś wprawiamy je w ruch i próbujemy opuścić macierzystą planetę. W zależności od trybu, który wybierzemy, obejmujemy pieczę nad wspomnianą warstwą techniczną lub dodatkowo dostajemy także całe zaplecze z finansami



i rozwojem technologii. Są trzy tryby gry, które różnią się stopniem zaangażowania we wspomniane aspekty, oprócz tego w każdym przypadku możemy sobie dostosować poziom trudności, wpływając m.in. na zagadnienia związane ze startem rakiet czy odzyskiwaniem surowców. Już to wystarczy, by świetnie się bawić, ale są też scenariusze.

To pojedyncze, gotowe już misje, gdzie mamy do czynienia z nakreślonymi wcześniej ramami i wydarzeniami. W tym miejscu do gry rękę przyłożyła NASA i w ramach dwóch zadań możemy przekonać się, że modyfikowanie orbity kosmicznych skał, które zagrażają planecie, jest jak najbardziej wykonalne. To zaledwie jeden przykład, misji zaś mamy kilka – są zróżnicowane i jak tylko ogarniecie grę, wciągną was jak czarna dziura nieostrożny foton. Nim jednak wyruszyście na spotkanie z horyzontem zdarzeń, przeorajcie tutoriala. Serio.

Spółecznościowo!

Samouczki nie są niestety zbyt dobrze zrobione, ale bez nich ani rusz. O ile pojazd można sobie jakoś tam złożyć, bo interfejs

ułatwia życie np. poręczną checklistą, o tyle już orbitowanie może być kłopotliwe. O wiele lepszym pomysłem od nauki na błędach jest zanurkowanie w forum i społecznościową wiki. Gra nawet nie próbuje ukrywać, że prawdziwe życie da się znaleźć może nie tyle w kosmosie, co raczej na zewnętrznych serwerach, gdzie spotykają się fani. Na course.com znajdziecie setki modów, z kolei stworzone przez entuzjastów artykuły i materiały wideo pozwolą rozwiązać każdy problem.

Kerbal Space Program to jedna z tych niezależnych perełek, gdzie pomysł i grywalność liczą się przede wszystkim, spychając technologiczne wodotryski na ostatni plan. Popatrzcie na wymagania sprzętowe – ta gra zajmuje śmieszne ilości miejsca i podejrzewam, że będzie działać nawet na komputerze, który dławi się pasjanssem. Dajcie jej szansę – nie zawiedziecie się!

PS: Jeśli nie wystarczy wam recenzja i dalej się wahacie, to na koniec zacytuję Elona Muska, wizjonera i założyciela latającego w kosmos przedsiębiorstwa SpaceX: „Kerbal jest świetny!” [GDA]



OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

- mnóstwo części do budowania pojazdów
- sporo możliwości zabawy
- scenariusze powstałe we współpracy z NASA
- skomplikowane, ale satysfakcjonujące
- prężna społeczność

- ubogie tutoriala
- uboga oprawa dźwiękowa



▶ PLATFORMA: PC
 ▶ PRODUCENT: LAMPLIGHT STUDIOS
 ▶ DYSTRYBUTOR: STEAM
 ▶ GATUNEK: PLATFORMOWA

▶ CENA: OK. 50 ZŁ (12 €)
 ▶ WERSJA PL: BRAK
 ▶ MULTI: BRAK

A PIXEL STORY

■ Obżerał się gronami gniewu: **Papkin**

Zamknawszy obrady jednoosobowej komisji, donoszę, że jestem gotowy na otworzenie przed wami własnej głowy. Oto trio lęków, które rozbija się po mojej czaszce najskuteczniej:

1) starość, 2) śmierć w pożarze, 3) powrót do A Pixel Story.

Trzecia lokata to bardzo przyzwoity wynik, zastrzegam jednak, że jeśli wciąż tkwicie w starej szkole platformówek bądź macie w planach podzielić sobie rozgrywkę na krótkie sesje, możecie spokojnie zlekceważyć kwękania recenzenta i swobodnie nabyć towar drogą kupna. Historia Pixela jest trudna, ale nie Super-Meat-Boy-trudna, nie da się jej przejść metodą bezmyślnego ciągu „spróbuj jeszcze raz”. Jeśli stawicie jej czoła, zmusi do nadgodzin każdą z waszych synaps i przyprawi o zakwaszanie mięśni obu rąk. W normalnych okolicznościach czołobitnie biłbym czołem i bawił się setnie, z pewnych jednak przyczyn gra zmusza raczej do tego, by przybić czołem o blat po napiciu się setki. **Poziom trudności nie wykazuje żadnej progresji – już od początku tytuł chwytą gracza za jądra i nijak nie chce ich puścić, choć te sinieją z bólu.** To ciąg arcywymagających wyzwań, poprze-

tykanych średnio rozmieszczonymi checkpointami, ale już nie jakimiś sensownymi nagrodami. No, chyba że za motywację do zbieractwa monet należy uznać możliwość odblokowania minilokacji, które są JESZCZE bardziej hardkorowe i wymagają wprost perfekcyjnego wyczucia rytmu oraz bezbłędnej koordynacji ręk-oko. Panowie projektanci: doceniam bezkompromisowość, ale przez cały czas marzyłem tylko o tym, aby złapać oddech.

Cała reszta to jednak maestria. Począwszy od oprawy, której styl podczas zabawy zmienia się trzykrotnie. Gra daje nam bowiem możliwość przeskakiwania między „generacjami” platformówek – start straszy pikselami wielkości ziaren kaszy, końcówka to już artystyczna, ręcznie rysowana poezja. Dobrze sprawdza się leżący u podstawy łamigłówek koncept: nasz Piksel potrafi zostawiać za

▶ **Panie robocie, dziura w kapeluszu.**



▶ **Idzie piksel borem, lasem, umierając.**

sobą kapelusz, pod którym znów odnajduje się po wciśnięciu stosownego guzika. Brzmi to może i banalnie, ale projektanci wykrzesali z prostego pomysłu masę nielawnych i różnorodnych zagadek. To wykorzystujemy pęd nabyty podczas upadku z dużej wysokości, to odbijamy się od lokacji jak piłka, starając się w ułamkach sekund pozostawić nakrycie głowy we względnie bezpiecznym miejscu. Nuta monotonii wkrada się właściwie dopiero w końcówce.

Bawić można się w ten sposób nawet i dziesięć godzin, ale **dotarcie do napisów końcowych to wyzwanie ze wszech miar frustrujące.** A Pixel Story na pewno znajdzie swoich wyznawców. Co jednak do wyżej podpisanego – niech ktoś zatrzyma wreszcie świat, ja wysiadam.

[GDA]

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
 WIDEO 8
 AUDIO 8

dobry koncept
 ewoluująca oprawa audiowizualna
 potrafi dostarczyć wyzwania

nie radzi sobie z nagradzaniem gracza
 w dużych dawkach frustruje
 checkpointy zmuszają do upierdliwych spacerów



▶ PLATFORMA: PC
 ▶ PRODUCENT: RADIAL GAMES
 ▶ DYSTRYBUTOR: STEAM
 ▶ GATUNEK: AKCJA

▶ CENA: OK. 50 ZŁ (13 €)
 ▶ WERSJA PL: BRAK
 ▶ MULTI: DO 4 OSÓB

ROCKETS ROCKETS ROCKETS

■ Próbuje coś ustrzelić: **Berlin**

Tytuł mówi sporo o tym, czego należy się spodziewać: to gra o raketach strzelających raketami w inne rakietki. Do pełni szczęścia brakuje tylko dinozaurów. Jeżeli jeszcze się nie zaciekawiliście – nie ma dla was ratunku.

Żałuję, że nie sprawdziłem, jak Rakietki miały się we wczesnej wersji, kiedy debiutowały w early accessie, bo nie mam skali porównawczej – to ciągle malutka gierka i trudno wyobrazić sobie, że kiedyś była jeszcze mniejsza. Nie jest to więc coś, na co „normalny gracz” chciałby wydawać pieniądze. Jeżeli jednak należycie do tej niewielkiej grupki, która z wybrakowanymi indykami problemu nie ma, a do tego potrzebujecie nowej gry do co-opa albo rywalizacji przy jednym ekranie, to świetnie trafiliście.

Ale nie przeciągając: chodzi o to, że – w podstawowym trybie wy kontra komputer – jesteście rakieta. Rakietka, która ma do dyspozycji trzy bronie (oprócz rakiet też miny i bomby). Możecie strzelać albo pojedynczo, albo seriami, możecie również odpalić sobie

na około 0,7 sekundy tarczę. Każda broń służy do czegoś innego, a cała zabawa opiera się na tym, żeby w ogóle w przeciwnika trafić. **Pojedynki tych malutkich, megaszybkich rakiet zmieniają się więc błyskawicznie w walki telepatów,** którzy przewidują, gdzie wróg za sekundę będzie, i próbują się nawzajem zmylić.

Nie byłoby w tym niczego ciekawego, gdyby nie świetna fizyka rakietki podczas wykrecania – jej zwrotność, prędkość, zostawiane przez nią ślady. To wszystko jest prześliczne i tętni energią, którą podbija jeszcze elektroniczny soundtrack za-

▶ **Już kiedyś chyba mówiłem, że uwielbiam gry, które świecą i mrugają.**



haczający o dubstepy i tym podobne. **Jedynie minusy są takie, że AI po odpowiednim treningu można rozpracować, a sieciowego multi nie wprowadzono:** musicie mieć znajomych, którzy będą chcieli z wami grać. To niestety jedna z „produkcji problematycznych”, o których chce się pisać z zachwytem, ale nie można, bo nawet ten zachwyt nie usprawiedliwia tego, jakie to jest malutkie. Jak będzie na przecenie: polecam.

[GDA]

▶ **Trafić coś tak małego jeszcze mniejszym pociskiem: świetna zabawa.**

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
 WIDEO 8
 AUDIO 9

proste do zrozumienia, trudne do opanowania
 przyjemnie się w to gra
 cudowny soundtrack

AI można dość łatwo rozpracować
 brak sieciowego multi

PEGI



PRODUCENT: KLEI ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: OK. 73 ZŁ (18 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK

PC: VISTA/7/8, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB
RAM, GF 8600 GT/ATI HD 2600 XT

GATUNEK: TAKTYCZNA SKRADANKA

TACTICAL ESPIONAGE

INVISIBLE INC.

■ Została wrobiona przez grę: **9kier**

„Odpalę tylko na chwilę, żeby zobaczyć, jak mi chodzi”, pomyślałam.
„Dobry żart”, pomyślało Invisible, Inc. i skróciło mój weekend
o 17 godzin.



■ Każdy z czerwonych elementów da się zhakować za pomocą Incognity. Ale nie każdy warto.



■ Idealny moment, by zamknąć strażnikowi drzwi przed nosem. Albo chociaż go ogluszyć.

INVISIBLE, INC.

Nieważne, że w tym czasie da się przejść kampanię dwa albo i trzy razy. Wiem, że to dopiero początek mojej przygody z nową produkcją twórców rewelacyjnego Don't Starve.

Klei umie robić gry, koniec, kropka. Nie boi się zabierać do różnych gatunków, wydaje się, że wszystko, czego dotknie, zamienia się w złoto. Tym razem zaszerwowało graczom klimatyczną taktyczną cyberpunkowo-noirową skradankę z punktami akcji, która jak inne tytuły w portfolio ekipy świetnie wygląda i wciąga jak bagno. Również tu przełamuje klasyczne zasady gatunku dozą losowości, co w połączeniu z szere-

giem stopni trudności i trybów oraz stopniowo odblokowywaną zawartością zwiastuje jej długi żywot.

Starzec umiera

Jesteś szefem agencji Invisible, a twój hakerski system Incognita działa na zasilaniu awaryjnym. Masz trzy doby na to, by przygotować się do ataku na kompleks, w którym znajduje się sprzęt gotowy, by go udźwignąć. Bez Incognity twoi ludzie są nikim – to ona tymczasowo wyłącza kamery, przejmując drony i osłabia wrogi pancerz, co umożliwia agentom kradzież technologii i broni czy wyciąganie zakładników z dobrze strzeżonych budynków. W ciągu trzech dób

wybierasz misje na mapie świata, w turach hakujesz elektronikę, skradasz się i bawisz ze strażnikami w kotka i myszkę, a w międzyczasie rozwijasz statystyki szpiegów. Wszystko to jest tak przyjemne i satysfakcjonujące, że nawet po tym, jak przeszedłem kampanię na poziomie trudności dla początkujących, czułem się jak król świata.

Niemal skakałam z radości, gdy wychodziłam cało z pozornie nierozwiązywalnych sytuacji, bo np. hakowałam konsolę jedną postacią, przez co zdobywałam punkty potrzebne do skorzystania z ogluszacza przebijającego pancerz i powalałam wręcz strażnika, który mierzył z przyłożenia w inną postać. Albo przekradałam się obok zawieruchy i zamykałam takiemu drzwi przed nosem, przez co ofiara nagonki mogła się spokojnie wycofać, bez gorączkowego lustrowania mapy w poszukiwaniu pól ukrytych przed wzrokiem ochrony. Albo kratka po kratce przemykałam na skraju widzenia, po czym obchodziłam osłonę i zaskakiwałam strażnika ciosem w plecy. Takie sytuacje mogłabym mnożyć, bo Invisible, Inc. premiuje kombinatorstwem – im dalej w turach, tym bardziej rosną zabezpieczenia budynku, pojawiają się kolejne jednostki ochrony, przez co otwarta walka oznacza w najgorszym wypadku śmierć agentów,

Podstawowe porady

- **ZAWSZE** zaglądaj przez dziurkę od klucza przed eksploracją nieznanych pomieszczeń.
- Nie stój bezpośrednio przed drzwiami, gdy je otwierasz. Może dostrzec cię niewidoczna przez dziurkę od klucza kamera, a polujący strażnik może je wyważyć, nokautując cię. Warto tam za to przenosić ogluszonych strażników – jest szansa, że inny ochroniarz będzie chciał je wyważyć i znokautuje kolegę, który dopiero wstał.
- Zamykaj za sobą drzwi i nie sprintuj, jeśli nie jesteś pewien, że w okolicy nie ma żadnego sprzętu rejestrującego.
- Zamykanie strażnikowi drzwi przed nosem nie jest eleganckie, ale jest skuteczne.
- Wywabiaj ochroniarzy z pomieszczeń, obserwuj ich trasę i czekaj z zasadzką.
- Postaraj się odsunąć ogluszanie pierwszego strażnika w czasie, a jeśli już to zrobisz, nie pozwól mu się za szybko podnieść – stań na nim lub dodatkowo go sparaliżuj.
- Pamiętaj, że kiedy stoisz na ciele ogluszonego agenta, nie możesz jednocześnie szykować zasadzki na innego.
- Zainwestuj w ogluszającą broń z przebieciem pancerza. Nie zabijaj, jeśli masz jakiegokolwiek inne wyjście.



▶ Nameczyłam się niemiłosiernie, ale udało mi się uciec tym wszystkim strażnikom.

Okiem spikaina

OCENA **8+**



Jeżeli wydawało wam się, że w taktycznych turówkach nie da się już wymyślić niczego wybitnie odkrywczego, to przybijam wam piątkę, bo wszyscy bardzo się myliliśmy. Klei Entertainment tak sprawnie pogodziło ten gatunek z elementami skradankowymi, że prawdopodobnie będzie mi ich brakować w każdym następnym taktyku, aż wydany zostanie sequel. A oby został, bo jest za krótko. Nie chodzi o stosunek ceny do czasu spędzonego w grze. Po prostu po kilku godzinach – bo tyle mniej więcej zajmie wam cała kampania – będziecie potrzebowali więcej. Nie zabolabyły też levele zaprojektowane przez człowieka, a nie proceduralnie generowane. Cała reszta – od reguł, które można w dużej mierze dostosować do swoich preferencji (i tym samym dorzucić kilka godzin do czasu rozgrywki) po przyjemność płynącą z samego obcowania z interfejsem użytkownika – to czyste złoto. Dokładnie takiego powiewu świeżości potrzebowaliśmy gry taktyczne, chociaż raczej mało kto się tego spodziewał.

a w najlepszym ustronie cennego sprzętu i amunicji, które nie regenerują się magicznie po misji. Tak, jeśli masz dwa pociski i je zużyjesz – czego nie polecam, bo zabicie strażnika podnosi stopień zaalarmowania i podobnie jak głośny sprint opłaca się tylko wtedy, gdy wiesz, że zdążysz opuścić poziom – musisz skorzystać z ładowarki. A nawet za obiekty jednorazowego użytku automaty i broker słono sobie liczą.

Młoda dziewczyna żyje

Większość gry spędza się więc w ukryciu, nieśmiało spoglądając przez dziurki od klucza, a potem jeszcze bardziej nieśmiało otwierając drzwi, bo kamery często patrzą wprost na wejście i nie zawsze znajdują się w widocznym kawałku pomieszczenia. Zdecydowanie najlepiej jest uchylać drzwi z boku, stojąc przy ścianie, która daje schronienie na wypadek, gdyby czerwone, niebezpieczne pola rozlały się na zewnątrz. Tam też najlepiej szykować zasadki, czekając z „zamrożonym” atakiem, aż ochroniarz zdziwiony nagłym otwarciem drzwi wyjdzie zobaczyć, co się dzieje. **Należy działać szybko**, więc nie rzadko wysyłałam agentów w różne części mapy, zwłaszcza że trzeba znaleźć zarówno pomieszczenie questowe, jak i teleport. Ba, w ostatniej misji – gdy podopiecznych miałam pięciorgo – podzieliłam ich na dwójkę wykonującą głównego questu, gościa noszącego zwłoki, Banks hakującą terminale (bo miała bonus do zbierania punktów napędzających Incognitę) i dwie osoby ogłuszające strażników, układające ich za drzwiami i stojące na ich ciałach dla przedłużenia efektu.

Uczciwa wymiana

Trudno mi zwerbalizować cały stres, jaki odczuwałam, gdy poziom zaalarmowania budynków niebezpiecznie zbliżał się do

czwórki czy piątki, a ja stałam w rogu pomieszczenia ukryta przed wzrokiem strażników na jedynej w okolicy żółtej kratce. Zdecydowanie mimo przerysowanej stylizacji, w której agencji są największymi kozakami, nie jest to produkcja, przy której można sobie odpocząć po ciężkim dniu. **Napina nerwy jak mało która gra taktyczna**, również dlatego, że lokacje są generowane losowo i nawet jeśli powtarzasz poziom (o czym za chwilę), mapa nigdy nie będzie taka sama. Poza tym kiedy strażnicy już raz zobaczą cię w kompleksie, nie wracają na swoje miejsce, tylko zaczynają rozglądać się, śledzić i na inne sposoby utrudniać ci życie. W dodatku **grasz na jednym sejwie** (w zależności od poziomu trudności można też cofnąć turę albo na-

z postępiami odblokowujesz kolejne postacie czy programy napędzające Incognitę, z którymi da się potem rozpocząć następną kampanię).

(Strzela sobie w głowę)

Pisałam już o ślicznych animacjach i zrobię to ponownie. Invisible Inc. **wygląda, jakby ktoś wziął wszystko, co wizualnie najlepsze w Transistorze i Massive Chalice, a potem dodał do tego cutscenki** z fedorami, prochowcami i agentkami w obcisłych wdziankach żywcem wyrwanych z kreskówek. Kiedy wchodzimy do systemu Incognity, podobieństwo do taktycznej gry akcji z Red i gadającym mieczem uderza ze zdwojoną siłą. Muzyka jest raczej transparentna, ale voice actingu słucha się przyjemnie, a melodyjka towarzysząca kupowaniu programów w automatach ostatnio bez przerwy chodzi mi po głowie.

W rzeczywistości **moimi jedynymi zarzutami są przeciętne zakończenie i krótki czas kampanii**, ale zwięzłość wcale mi nie przeszkadza, dopóki wszystkiego nie odblokuję i nie nauczę się na pamięć celów każdej misji. Nowy tytuł Klei skradł mi masę czasu i moje czarne serduszek, tymczasowo wykołbał mój grafik i dokonał tego, co nie udało się większości skradanek – sprawił, że nie tylko przy niej nie zasypiam, ale nie śpię i gram po nocach. [CDA]

Każę myśleć, boli, wciąga i stresuje.

wet powtarzać cały poziom). Dzięki tym trzem metodom Klei wyeliminowało ze swojej skradanki nudę wynikającą z nauczenia się lokacji i wrogich skryptów na pamięć oraz nieustannego wczytywania. Zaletą ustawienia na wykonywanie zadań zamiast „wybij wszystkich na statycznej mapie” nie muszą chyba podkreślać.

Invisible Inc. stworzona jest do powtarzania na coraz wyższych stopniach trudności, do bicia swoich rekordów w trybie endless, do testowania nowych sprzętów, wsczepów i programów. Gracz dowiaduje się tego na samym początku, ale gra zachęca do tego również mechanicznie, nagradzając doświadczeniem zakończenie każdej rozgrywki, nawet jeśli w wyniku słabych decyzji taktycznych agencja upada. Wraz

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

- podnosi ciśnienie
- nieliniowa
- bardzo taktyczna
- ślicznie animowana
- przyjemny voice acting
- potencjał do powtarzania
- zróżnicowane misje
- final nie powala
- kampania mogłaby być dłuższa

> PEGI: **?** > PRODUCENT: TREEFORTRESS GAMES > DEMO: BRAK
 > DYSTRYBUTOR: NP STEAM > PC: CYTUJĄC TWÓRCÓW: „WSZYSTKO
 > CENA: OK. 60 ZŁ (15 €) ZROBIONE PO 2004 DA RADĘ”
 > WERSJA PL: BRAK
 > MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

> GATUNEK: PLATFORMOWA

JUMPJET REX

Cieszy paszczę: Berlin

Trudno jest się nie uśmiechnąć, kiedy widzi się latającego po kosmosie dinozaura w odrzutowych trampkach. To już plus, ale jednocześnie pułapka, w którą wpadają stylizowane na retro produkcje – za bardzo koncentrują się na jednym dobrym motywie, żeby dopracować całą resztę. JumpJet Rex tej pułapki zrecznie unika.

Rex ma w sobie coś, czym produkcje indie pochwalic się z reguły nie mogą: **przemyślaną i dobrze zrealizowaną rozgrywkę**. Bardzo prostą, więc dla większości tak zwanych Prawdziwych Graczy równoznaczną z „bezcelowym pykadełkiem”. Ale chociaż rozumiem zarzut, to jednocześnie jest to bezcelowe pykadełko machające do konkurencji ze szczytu, na który nigdy jej się wspiąć nie uda.

Cudowność JumpJeta opiera się na tym, jak tytułowy dinozaur w odrzutowych trampkach się porusza. Możemy nim skakać (lekkie podbicie do góry), dashować (szybki lot w przód), wzbijać się szybko w powietrze i równie szybko spadać. Jedynym urozmaicheniem jest to, że dashujemy dzięki wystrzeleniu pocisku w drugą stronę, czyli to umiejętność będąca przy okazji bronią. I to tyle – niczego więcej w tej grze nie ma, a zabawa wynika z tego, że trzeba tych kilka umiejętności opanować perfekcyjnie.

Pom pom pom

Każdy kolejny poziom jest więc coraz trudniejszy, każdy stawia przed nami jakiś inte-

resujący problem. Na początku jednej z map musimy więc szybko podskoczyć, dashem przelecieć parę metrów i natychmiast, kiedy pojawi się pod nami dziura, skierować się na dół – mamy na to mniej niż dwie sekundy, bo inaczej usmaży nas zabójczy laser. Trzeba powtórzyć to dwa razy, a potem przygotować się na kolejne pułapki. I tak w kółko, a **twórcom pomysłów na lokacje nie brakowało**.

Ale wbrew pozorom nie jest to gra, w której do perfekcji dążyć trzeba. Na każdym poziomie – jest ich około czterdziestu – można



pomagają gęsto rozstawione checkpointy, a w biciu rekordów wizualizację tego, jak poradziłeś sobie poprzednim razem (można też obejrzeć przebiegi najlepszych graczy ze świata).

Pom pom

Twórcy JumpJeta zrozumieli, że zaprojektowanie prostego systemu poruszania się pozwala na dobudowanie do niego głębi, jakiej w inny sposób stworzyć się nie da – na przykład fantastycznych poziomów, przez które przebijają się z ogromną przyjemnością. Udało im się, bo widać, że doskonale wiedzieli, co chcą osiągnąć. Żałuję tylko, że ułożyli swoją grę w modnym stylu zestawu krótkich wyzwań: przejście mapy, docelowo, powinno zajmować nam kilkanaście-kilkadziesiąt sekund. Brakuje jakiegoś trybu, w którym musielibyśmy sprawdzić się na naprawdę długich levelach – takich, które nie karzą za porażkę tylko powrotem do

Uwielbiam, kiedy niepozorne gry tak bardzo mnie zaskakują.

zebrać trzy gwiazdki, ale nie wszystkie są potrzebne, by dotrzeć do końca „fabuły”. Jedna wręczana jest za dotarcie do końca mapy, druga za zrobienie tego na jednym życiu, trzecia za zmieszczenie się w jakimś ustalonym czasie. Jeżeli nie macie ochoty maksować wszystkiego, to spokojnie możecie się czasem – najtrudniejszym wyzwaniem – nie przejmować albo nawet zadowolić się tylko jedną gwiazdką. W uczeniu się leveli

startu, ale rzeczywistą utratą postępu. Czymś, gdzie „fakap” dałoby się odczuć.

Poza tym jednak jest cudownie i **uwielbiam, kiedy tak niepozorne gry mnie tak bardzo pozytywnie zaskakują**. Kiedy czuć w nich serce i miłość do klasyki, ale widać też, że twórcy potrafili z klasyki wyciągnąć właściwe wnioski – a dzięki temu nauczyli się budować na niej coś swojego. Jeżeli więc zdarza wam się mieć ochotę na jakąś platformówkę – nie musicie daleko szukać. Tanie to, pójdzie na każdym sprzęcie, a bawić się można przez ładnych kilka godzin. Kilkanaście, jeżeli macie ambicję znaleźć się na pierwszych miejscach leaderboardów. **ICDAI**





▶ PLATFORMA: PC
▶ PRODUCENT: CONVOY GAMES
▶ DYSTRYBUTOR: NP STEAM

▶ CENA: OK. 53 Zł (13 €)
▶ WERSJA PL: BRAK
▶ MULTI: BRAK

▶ GATUNEK: ROGUELIKE/RTS

CONVOY

■ Konwojuje: enki

FTL rozkochał w sobie graczy „głęboką prostotą” rozgrywki, losowością i poziomem trudności. Convoy nie ukrywa, że z niego właśnie czerpie większość inspiracji, ale uchodzi mu to na sucho, bo robi to świetnie.

Za sprawą kinowego i nadchodzącego growego Mad Maksa postapokaliptyczna rozpierdółka w rytm terkotu karabinów i dieslowych tłoków ma ostatnio wzięcie. Convoy wpisuje się w tę tematykę doskonale. Fabuła sadza nas za kółkiem pojazdu matki, zwanego MCV, który wraz z uzbrojoną eskortą zostaje wysłany w pustynne okolice strefy awaryjnego lądowania statku kosmicznego. Jako dowódca wyprawy poszukujemy czterech komponentów potrzebnych do jego naprawy.

Rozgrywka przebiega dwutorowo. Na podzielonej na strefy wpływów trzech stron mapie świata w czasie rzeczywistym przesuwamy nasz konwój po drogach i bezdrożach ku kolejnym celom (przed każdą rozgrywką rozmieszczenie tychże generowane jest na nowo). Podróż kosztuje

nas punkty paliwa, a za montowaną na karoseriach broń i gadżety oraz naprawy dostępne w rzadkich obozach płacimy częściami. Te ostatnie zdobywamy, wykonując przygodne misje poboczne, bezdusznie grabiąc i rozstrzelując napotkanych niewinnych ludzi lub niszcząc liczne zastępy czyhających na nas tylko wojowników i barbarzyńców szos. **Gdy nie ma jak uniknąć bezpośredniego starcia, przychodzi nam zaprząć do pracy tryb RTS-owy z aktywną pauzą.** Tam obserwujemy akcję z lotu ptaka, wydajemy rozkazy pojazdom eskortującym (MCV może używać jedynie specjalnego sprzętu, jeżeli takowy mu wcześniej zamontowaliśmy) i baczmy na ich zasięg strzału, czy nic im nie zasłania celu oraz na wszelkie przeszkody na drodze. Jest co ogarniać, gdy nagle na pięć naszych maszyn zwała się horda wrogów i każdy

▶ Walka, choć niepiękna, jest jednocześnie taktyczna i dynamiczna.

▶ „W sklepie szerokim” dokonujemy napraw i dokupujemy broń.

pluje czymś innym, a w dodatku co kilkanaście sekund na ekranie pojawiają się budynki lub skały, których trzeba unikać, by nie stracić pojazdu przez zwykłe gapiostwo.

Wszystko to podane jest w surowej oprawie graficznej, ale kapeć z tym – wystarczy godzina, by podrażnione ostrymi kantami pikseli siatkówki przyzwyczyły się do niej. Potem pozostaje już wyłącznie **syndrom „jeszcze tylko jednego starcia”**. Do bezdusznych samochodów trudniej, co prawda, przywiązać się w takim stopniu jak do sympatycznych ludków z załogi w FTL-u, ale wciąż uważam dziełko trzech Holendrów za udane klon, wartego, by poświęcić mu kilka dobrych godzin. [CDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 4
AUDIO 5

udanie klonuje FTL-a...
...i dorzuca swoje trzy postapokaliptyczne grosze

samochodu nie będzieś tak opłakiwać jak do-
wolnego ślimakosmity
z FTL-a



▶ PLATFORMY: PS3, PS4, PSV
▶ PRODUCENT: SCE SAN DIEGO
▶ DYSTRYBUTOR: SCEP

▶ CENA: 169 Zł (PS3), 249 Zł (PS4), 84 Zł (PSV)
▶ WERSJA PL: BRAK
▶ MULTI: DLA 2 OSÓB

▶ GATUNEK: SPORTOWA

MLB 15: THE SHOW

■ Machał pałką: Hut

Baseball nie ma w Polsce zbyt wielu fanów, więc i seria MLB nie jest u nas znana. Z jednej strony szkoda, bo wśród „sportówek” jest w gronie najlepszych. Z drugiej strony...

Cykl MLB: The Show znajduje się w miejscu, w które jakiś czas temu trafiła seria NHL – hokej od EA. W obu znaleziono niemal idealny pomysł na rozgrywkę, uzupełniony rozbudowaną metagrą i godną oprawą. Wspaniale, ale ta sytuacja, wbrew pozorom, nie służy twórcom. Co dodać, by uzasadnić wydanie kolejnej, rokrocznej odsłony?

W przypadku MLB 15 developerzy doszli do wniosku, że głową muru nie przebiją. W efekcie **to bodaj pierwsza gra sportowa, która mówi wprost, kontynuujemy zabawę z ubiegłorocznej edycji** i pozwala przenieść (także z PS3 czy Vity) wszystkie zapisane stany – ligi, zawodników, trybu Franchise itd. Dzięki temu rozgrywkę rozpoczętą rok temu można prowadzić dalej, choćby po to, by zobaczyć starych kompanów (ciekawe, ilu graczy w Polsce skorzysta

z tej opcji...) w nowej, lepszej oprawie graficznej. MLB 15 znacznie podkręca jakość systemu oświetlenia, dzięki czemu czerń skóry najlepszych hitterów ligi jest jeszcze bardziej hebanowa. Nowy system oświetlenia pozwolił też na zwiększenie realizmu poprzez dokładne odwzorowanie tego, w jaki sposób światło słoneczne pada na stadion o godzinie rozgrywania meczu w tym, a nie innym miejscu.

Po stronie gameplayu nowinek są ponoć dziesiątki, ale odczuwalne są dwie – dość duże. Dotąd uderzenie piłki pałką wymagało wyłącznie odpowiedniego refleksu – teraz, za sprawą tzw. Directional Hitting, można dodatkowo nadać piłce rotację, tym skuteczniejszą, im lepiej wyczuwamy intencje

▶ System Directional Hitting pozwala precyzyjniej celować uderzoną piłką.

▶ By złapać piłkę, trzeba się teraz bardziej nagimnastykować.

rzucającego i poznamy ograniczenia naszego pałkarza. Zmieniono również nieco sposób łapania piłek w polu, co wymaga od gracza większej precyzji i skupienia. **Symulacja baseballa stała się więc jeszcze doskonalsza, ale podczas zabawy nie dawała mi spokoju myśl, że to sport, który na grę nadaje się przeciętnie.** Cała jego esencja kryje się w niuansach (uchwycie kija, ułożeniu nadgarstka, psychologicznej grze z pitcherem itd.), a tego oddać się na razie nie da – i MLB 15 nie przekonało mnie, że jest inaczej. [CDA]

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 8

hebanowa czerń
doskonała grafika
niezła symulacja sportu...

...który na symulowanie się nie nadaje

► PEGI
 ?
 ► PRODUCENT: BEHOLD STUDIOS
 ► DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 ► CENA: OK. 60 ZŁ (15 €)
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: BRAK

► DEMO: BRAK
 ► PC: XP, CPU 2 GHZ, 512 MB RAM,
 PRAWIE DOWOLNA KARTA
 GRAFICZNA

► GATUNEK: TAKTYCZNA/RPG

CHROMA SQUAD

TACTICAL RPG



Transformuje: Berlin

Pięciu kaskaderów występujących w serialu przypominającym „Power Rangers”, zmęczonych irytującym reżyserem, postanawia założyć własne studio i podbić świat, robiąc to samo, ale dobrze. Brzmi jak scenariusz gry, w której mógłbym się zakochać. Niestety Chroma Squad ma mniej uroku niż efekty specjalne błyskawic strzelających z różdżki Rity Repulsy.

Wiele nowych gier dumnie przeży ten swój jeden wąty muskuł, starając się zwrócić uwagę odbiorcy słowami typu „oldschool” albo „retro”. W praktyce znaczy to tyle, że w środku znajdziemy pixel art i mniej lub bardziej kompetentną zżynek z klasyki. Większość twórców niestety gdzieś się w tym kopiowaniu gubi: podąża za materiałem źródłowym zbyt wiernie albo w ogóle nie rozumie, o co w nim chodziło.

Niektórzy starają się przenieść w XXI wiek nie tyle rozgrywkę, co klimat retrotandety – jak Chroma Squad – ale to bywa jeszcze trudniejsze. Robiąc coś takiego, bardzo łatwo jest wpaść w denerwujący, hipsterski ton – zachowywać się jak studentasy chodzące na imprezy z disco polo, bo szkła w Ray-Banach zamienili na ironię. Niestety pozbawioną autorefleksji, bo w „ale ja wiem, że to jest złe i kiczowate, więc jestem lepszy od tych, którzy tego słuchają, i dlatego mogę się przy tym dobrze bawić!” kryje się ironia o wiele bardziej interesująca.

GO! GO! POWER RANGERS

Chroma Squad, po zapowiedziach wniosku, miało być listem miłosnym dla tokusatsu. Czyli dziecięcych seriali, których urok opierał się na prostych historiach (czyste dobro pokonuje czyste zło) i widowiskowej (jak na tamte czasy) przemocy, ale pozbawionej krwi i tym podobnych. Jeżeli oglądaliście „Power Rangers”, to doskonale wiecie, o co chodzi – o esencję tandety i głupoty, która jakimś cudem przykuwała dzieciaki do ekranu. Zresztą: w 1995 roku produkujące „Rangersów” studio zarobiło miliard dolarów (!), a rok



wcześniej sama możliwość spotkania aktorów w Los Angeles ściągnęła 35 tysięcy ludzi (i wywołała 13-kilometrowy korek).

Jednak pod kolorowym pixel artem to **banalna, pozbawiona głębi gra taktyczna z wrzuconymi dla urozmaicenia elementami zarządzania studiem**. Absolutnie wszystko zrealizowane jest w niej poprawnie: grafika i muzyka to gatunek, ładne, ale nie umiem sobie nawet przypomnieć tego tytułu. Rozgrywka to najprostsza możliwa turówka (np. teren praktycznie nie ma znaczenia) z małutkimi urozmaicheniami zerniętymi od innych (np. rzucanie członkami drużyny jak w Disgaea), a operowanie studiem ma głębię gry mobilnej (kup materiały, zrób nowe kostiumy, zainwestuj w reklamę, zańnij). Dlaczego tak kolorowy temat zrealizowano tak nudno?

Wybieramy odcinek do nakręcenia, stajemy do walki (albo kilku) składającej się na odcinek, staramy się wypełnić wskazówki reżysera (ubij wszystko, zanim ubijesz bossa, uderz bossa w każdej turze etc.) i udawać, że utrzymanie widowni to jakieśkolwiek wyzwanie. Ale za każdy ruch, każdą akcję,

każde działanie dostajemy punkty i trudno jest widownię stracić, bo gra do trudnych nie należy. **To taktyk łatwiejszy i mniej rozbudowany niż gry ze SNES-a!** Jedyne, co mogło go uratować, to scenariusz.

YOU MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS!

Ale niestety Chroma Squad ma scenariusz koszmarny – **zamiast zbudować naprawdę dobre Power Rangers woli odwoływać się do popularnych kilka miesięcy temu memów**. Jedynym dobrym żartem, któremu udało się trafić przynajmniej trochę w moralizatorski ton seriali tokusatsu, była lekcja na temat seksizmu w grach (akcja została na chwilę przerwana, żeby postacie mogły wygłosić podniosłe monologi na temat swojej odpowiedzialności względem odbiorców). Reszta przypominała tego gościa, który udostępnia na Facebooku obrazki z 9GAG-a, chociaż większość jego znajomych widziała je pół roku wcześniej winnych miejscach. (Na drzewo! – dop. Smg).

Gameplayowo to idealna rzecz na telefon, ale na nich nie dałaby rady przebić się przez konkurencję. Na pecetach jest po prostu skokiem na łatwy hajs od ludzi, którzy lubią czuć nostalgię za rzeczami, przy których siedzieli w dzieciństwie. Nie ma im jednak nic do zaoferowania, bo zamiast budować na pełnym zrozumieniu materiału źródłowego woli trącać gracza łokciem i pytać co chwilę „Ale rozumiesz, nie? Dobrze się bawimy, nie? Teraz było śmiesznie, nie?”. Nie, wynocha. [GDA]



▶ PLATFORMA: PC
▶ PRODUCENT: POSITECH GAMES
▶ DYSTRYBUTOR: NP STEAM
▶ GATUNEK: TAKTYCZNA

▶ CENA: OK. 93 ZŁ (23 €)
▶ WERSJA PL: BRAK
▶ MULTI: WYZWANIA ONLINE

GRATUITOUS SPACE BATTLES 2

„Kości zostały rzucone”, mówi: **enki**

Lubisz rozgrywane w czasie rzeczywistym bitwy kosmiczne na wielką skalę, ale nie chce ci się kontrolować każdej jednostki z osobna? Mam coś właśnie dla ciebie.

Sednem gry są **dwuwymiarowe starcia gwiazdnych flot**, przy czym rola gracza ograniczona jest do wyboru składu i formacji swojej ekipy oraz przydzielenia statkom rozkazów typu: eskortuj, utrzymuj dystans, atakuj określoną klasę itd... Kompetencje gracza są tu bardzo szerokie, zwłaszcza jeżeli dorzucić możliwość projektowania maszyn od zera. Po rozpoczęciu potyczki możemy już tylko obserwować, jak stalowe puszkę o losowych nazwach typu „Ujrzyj moje macki” czy „Owoc moich lędźwi” dziurawią się aż do rozstrzygnięcia.

Walutę potrzebną do odblokowania ras i zakupienia komponentów zdobywa się za przechodzenie starć w kampanii. Każdy ze scenariuszy stawia nas przeciw innej flocie,

dla zwiększenia różnorodności wplatając do warunków na polu bitwy modyfikatory pokroju zmniejszenia ruchliwości jednostek czy zasięgu dział. Zadaniem gracza jest skompletowanie zwycięskiego składu przy użyciu jak najmniejszej ilości środków – po zwycięstwie różnica pomiędzy maksymalną a wykorzystaną liczbą kredytów jest zamieniana na liczbę punktów. Marzenie dla tych, co lubią dłużyć i cyzelować, by wycisnąć jak najwyższy wynik. Swoimi rekordami można się podzielić z resztą świata i... to w zasadzie wszystko.

Gratisousy nigdy nie były specjalnie prze-myślane graficznie i GSB2 pod tym względem się nie wybijają, czasami starając się nawet zbyt mocno odwracać uwagę gracza od niepięknych modeli okrętów przefajnowanymi tłami

i przesyconą kolorystyką. Traci tym samym na przejrzystości również po wyłączeniu najbardziej upierdliwych przeszkadzajek. W cieszeniu się grą w pewnym stopniu pomaga obsługa warsztatu Steama i co za tym idzie – możliwość pobrania zalewu fallicznych drednotów i krążowników od społeczności.

Poza tym GSB2 – oprócz faktu, że zostało się w niej po testach jeszcze sporo prostych babolek związanych m.in. z wariowaniem tutoriali – **pokazuje niemal wszystkie swoje karty już na początku** i nie oferuje wiele, ponownie zwracając się ku swej nielicznej, choć żywej „fanbazie”. Mnie nie przekonała do wejścia w szeregi tej ostatniej, ale może przy okazji którejś przeceny ktoś z was odkryje w niej generalskie powołanie. **[CDA]**



▶ Nawieć czasu zajmując przygotowanie floty do bitwy.

▶ Potem jest już tylko festiwal fajerwerków.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 6

ciekawym pomysłem na grę taktyczną
dużo możliwości taktycznych
widziałem jedną bitwę, widziałem wszystkie błędy interfejsu
bywa nieprzejrzyste



▶ PLATFORMA: PC
▶ PRODUCENT: PULSETENSE GAMES
▶ DYSTRYBUTOR: STEAM
▶ GATUNEK: HORROR/SKRADANKA

▶ CENA: OK. 73 ZŁ
▶ WERSJA PL: BRAK
▶ MULTI: BRAK

SOLARIX

Boi się (bugów): **Cursian**

Dlaczego nie lubię gier od nieznanych studiów? Bo ich autorzy chętnie obiecują mi złote góry, a z reguły dostarczają stertę parującej kupy. Pół biedy, gdy nie mają talentu. Gorzej, gdy za wtopę odpowiada głównie brak forsy i odrobiny doświadczenia.

Tak jest z Solarix. Dzieło Pulsetense Games ma wprawdzie wydawcę (KISS Ltd), ale nie znaczy to bynajmniej, że sypały się na nie złote dukaty. Przeciwnie, pusta kiesa zmusiła nawet twórców do (nieudanej) próby zebrania na Kickstarterze 10 000 £ na „finalne szlify”.

Szkoda, bo ten psychologiczny horror w klimatach SF miał duży potencjał. Dzięki niezłej grafice i przyzwoitej muzyce udało się stworzyć gęstą, niepokojącą atmosferę. Zalane mrokiem korytarze, tajemnicze dźwięki, dramatyczne nagrania audio i przepełnione obłędem komunikaty pewnie zagadkowej damy mogłyby wywołać ciarki na plecach. Mogłyby, bo tony bugów skutecznie rujną iluzję i powodują pełne pogardy pomruki.

W założeniach miał to być hołd dla System Shocka i Thiefa. Podstawą rozgrywki jest poruszanie się po półotwartych mapach i unikanie patroli. Jak to jednak zwykle bywa w przypadku budżetowych skradanek, **kompletnie zawodzi AI wrogów**. Przysięgam, że tak durnych osobników spotkać można chyba tylko tutaj i na zjeździe fanatycznych ekologów. Nie dość, że są ślepi i głusi, a zaatakowani na krótkim dystansie dostają zwiechy i bezczynnie podrygują się w miejscu, to jeszcze potrafią kompletnie zgłupieć i po prostu stać w miejscu, ignorując wszelkie bodźce.

Paraliż zdarza się zresztą również głównemu bohaterowi. Cichociemne przemyskanie się

▶ Szukaj dalej! Przysięgam, że kluczyki wypadły mi gdzieś tutaj...

▶ Szzzz! Poluję na kłólika!



nawet przez teren płaski jak wykres aktywności mózgu dresiarza zaskakująco często kończy się wpadnięciem w niewidzialną dziurę i utratą możliwości ruchu. Kilkakrotne podskoki w miejscu niemal zawsze ratują sytuację, ale jak dolary kocham, to przecież skradanka!

Przyznaję, że obrzucanie Solarix błotem sprawia mi nielichą frajdę, ale żałuję, że tak się skończyło. Mimo wylanego powyżej jadu odnoszę wrażenie, że ludzie z Pulsetense zdają się mniej więcej wiedzieć, jak się robi gry, i szkoda by było, gdyby jedna porażka definitywnie przekreśliła ich kariery. **[CDA]**

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 6
AUDIO 5

niezły klimat
żałosna AI
masa bugów i niedoróbek

PEGI



PRODUCENT: ARTPLANT
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
OPŁATY: KLIENT OK. 61 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
PC: VISTA/7/8, CPU DWURDZENIOWY 2 GHZ, 3 GB RAM, GF 8800 GT

GATUNEK: FPS

TYLKO ONLINE

BLOCK N LOAD

Bawi się klockami: **9kier**

– Dlaczego grasz w *Minecrafta* i dodatkowo strzelasz do wrogów? – zapytał gem. Akurat niespecjalnie strzelałam, bo grałam gościem od wieżyczek, „Tonym” Turretto, ale poza tym Jacek trafił w dziesiątkę. *Block N Load* nie da się opisać lepiej. No, prawie się nie da.

Rozwój konta

W *Block N Load* są nie-
złe skórki, z których jed-
ną da się odblokować
przez samą weryfikację
maila, ale jest też parę
innych rzeczy pokazują-
cych, że twoje konto nie
należy do nooba, co to
dopiero zaczyna. Wraz
z postępami w grze
odblokowujesz kolejne
tytuły („9kier. Nerd”) i
odznaki, którymi mo-
żesz udekorować swój
profil.

Piątka postaci wybranych spośród sześciu klas próbuje zrobić kuku przeciwnej drużynie za pomocą ołowiu, zdolności specjalnych i 24 rodzajów klockowych gadżetów. Są takie, które przepuszczają tylko sojuszników, zatrzymując wrogów i ich pociski. Są takie, które spowalniają, wykrwawiają, podpalają czy wybuchają – które warto przykleić w wąskim przejściu czy korytarzu schowane za węglem. Są wreszcie takie, które leczą bądź dają amunicję, i te dobrze jest ukryć w dziurach za osłoną, by po bohaterkiej ucieczce na trzech hapekach dobić przeciwnika zza skrzynki.

Kąpiel błotna

Większość mapy jest niszczalna, należy tylko uważać, aby nie wpaść do lawy czy wody ani nie zlecieć z wysoka, bo to mrowana śmierć. A o to ostatnie nietrudno z tymi wszystkimi wyskoczniami, przyspieszaczami i sześciennymi, które tylko udają klocki, a tak naprawdę przykrywają dziurę pełną kolczatek, pułapek na niedźwiedzie i innych kamiennych głów plujących trucizną. Ba, jeśli grasz ninją potrafiącym biegać po ścianach lub kapiącym gdzieś wysoko łowcą ze snajperką, śmierć podczas przygotowań do bitwy – kiedy ludzie wydają startowe cegielki na te wszystkie wieżyczki, radary i inne miny – to swoisty chrzest bojowy.

**Bo fazy są dwie: w jednej, delikatnie przy-
długiej, budujesz, w drugiej walczysz.** Po pięciu minutach od startu gry, kiedy grającej dziesiątce skończą się zasoby i zaczynają się wygłupiać, rozdzielać drużyny i ich pułapki nieprzekraczalną barierą znikają i rozpoczynają się nieśmiało podchody. Tym bardziej nieśmiało, im więcej jest po obu stronach snajperów – a że nie ma ograniczeń, teore-

tycznie mogłoby się zdarzyć, że na mapie pojawiłby się sami strzelcy wyborowi. Starcia potrafią trwać blisko godzinę! Aby wygrać w jedynym dostępnym trybie, drużyna musi zniszczyć, waląc wręcz, sześcienną i bazę wroga. Jeśli więc akurat wszyscy skupieni są na obronie i nikt nie wyściubia nosa poza znane terytorium, mecz zdaje się przeciągać w nieskończoność, a Turretto nudzi się niemiłosiernie, od czasu do czasu tylko polewając wieżyczki białym płynem naprawczym.

Z padami bez pada

To jednak, że na środku mapy nie ma rozpiętości, wcale nie oznacza, że nic się nie dzieje. Jedną z moich ulubionych taktyk jest sparowanie się z jakimś doświadczonym, ogarniającym *Block N Load* graczem i wykopanie długiego na pół mapy tunelu. Taki twór można często doprowadzić bardzo blisko któregoś z kluczowych obiektów przeciwnika, a jeśli moim kolegą akurat jest powolny, ale wytrzymały robot, może rozłożyć pod wroga bazę tzw. respawn pad, czyli miejsce, w którym da się odrodzić. Postawienie tam wieżyczki, paru pułapek i naturalnie półprzepuszczalnych, różowych bloków również jest fantastycznym pomysłem. Dzięki takim dywersjom nieraz się wygrywa, choć pieczołowicie wydrążone tunele często stają się ofiarami wszelakich bomb. Ach, jak satysfakcjonujące jest wiercenie w sercu wrogiej bazy, kiedy przeciwnicy specjalnie obudowali ją murem i muszą rozwalają efekty swojej pracy, by móc się obronić!

Nigel Purdey-Longshot wpadł na trop zwierzyny.



Dostanie się do sześcienną z podkopu daje najwięcej radochy.



Block N Load wbrew słowom ze wstępu można jednak opisać lepiej – trzeba dodać, że **wygląda jak połączenie *Minecrafta* z *Battlefield Heroes* i *Team Fortress 2*.** Nie da się traktować gry Artplant poważnie, bo i zdąży się przy niej człowiek podrapać po głowie, i styl graficzny łagodzi obyczaje. Kiedy ta przeklęta baba naukowiec, którą właśnie ubiłeś z bliska, wypuszcza po śmierci chmurę trującego gazu i umierasz razem z nią, trudno się gniewać. Kreskówkowo-klockowe postacie paplają bez przerwy, a muzyka jest żywcem wyjęta z filmów akcji i seriali z lat 80., z „Drużyną A” na czele(*). Z wielu względów nie jest to konkurencja dla *Battlefieldów* i innych CoD-ów, ale podobno mi się to, że ma na siebie pomysł inny niż „jesteśmy śmiertelnie poważnym shooterem” i udowadnia, że wojna jednak się zmienia. [GDA]

(*) Jednocześnie sama linia melodyczna czasem przypomina soundtrack z *Hotline Miami*. Nie wiem, jak możliwe jest to połączenie, ale FPS z *Minecraftem* też nie brzmi jak idealny związek.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

ciekawe połączenie pomysłów na gry
mnóstwo opcji taktycznych
niszczalne otoczenie
niezłe samouczki
mecze często trwają zbyt długo
trzeba się przyzwyczaić do sterowania
tylko jeden tryb



▶ PLATFORMA: PC
▶ PRODUCENT: ROLL7
▶ DYSTRYBUTOR: NP STEAM

▶ CENA: OK. 53 ZŁ (13 €)
▶ WERSJA PL: BRAK
▶ MULTI: BRAK

▶ GATUNEK: AKCJA

NOT A HERO

■ Ziewa: **Berlin**

Trudno nie zainteresować się tematem, kiedy twórcy najlepszej dwuwymiarowej gry o deskorolkach (OlliOlli) biorą się do podobnego „upraszczania”. Tym razem spróbowali swoich sił przy taktycznych strzelaninach. Szkoda, że nie poradzili sobie równie dobrze.

Świat, w ten czy inny sposób, się skończy, jeżeli do końca miesiąca wyborów nie wygra BunnyLord. Masz pecha (szczęście?), bo zostałeś szefem jego kampanii prezydenckiej – bardzo prostej zresztą, bo opierającej się na „zabij wszystkich złych ludzi”. To absurd, który miał być zabawny, ale niestety nie jest – **twórcy próbowali wykrzesać humor z absolutnie każdego zdania KróliLorda, misje zbudowali wokół bezsensownego śmiecia i widowiskowej masakry, ale ostatecznie to nie „kliknęło”**. Można się uśmiechnąć pod nosem, ale szybko zaczyna się pomijać fabułę, bo częściej męczy i żenuje, niż naprawdę cieszy.

Gameplay na szczęście się trzyma całkiem solidnie, chociaż od połowy tej kilkugodzin-

nej przygody już nie miałem ochoty przy nim czasu tracić. Na każdym z ponad 20 etapów mamy zabić wszystkich i ewentualnie wykonać trzy opcjonalne wyzwania – albo robimy więc to zgodnie z opcjonalną drogą dyktowaną przez wyzwania, albo bawimy się umiejętnościami odblokowywanych w trakcie gry postaci. Chociaż różnią się od siebie znacznie (szybkością przeładowania broni, podstawową artylerią etc.), to podstawy pozostają identyczne: możesz wykonać długą ścieżkę (a wjazd w większość przeciwników pozwala odpalić finishera), schować się, strzelić, przeładować albo rzucić jakiś przedmiot (mołotowa, granaty, kocią bombę...). Tyle. Cała reszta gry to po prostu zabawa rozpisana wokół tych możliwości.



▶ Szkoda tylko, że niewiele się różni gameplayem.

Szkoda tylko, że **brakuje naprawdę spójnego pomysłu, jak to ugrzyć, albo interesujących scenariuszy i poziomów** – nawet elementów gry logicznej, które tak świetnie działały chociażby w Gunpoint. Jest jedynie coraz bardziej absurdalna, a przez to coraz bardziej męcząca, jatka. Niestety to jeden z tych indyków, które teoretycznie wszystko robią dobrze, ale czegoś im brakuje, żeby naprawdę zapadać w pamięć i zachwycać. Zbyt wiele razy widziałem już rzeczy podobne i nie dałem się zaskoczyć – a niestety rozgrywka sama w sobie nie była w stanie zainteresować mnie na tyle, żebym skakał z radości. [CDA]

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 6

AUDIO 7

ładne, dobrze brzmi przez jakiś czas przyjemne

sporo różnorodnych postaci

na dłuższą metę nudne słaby kabaret



▶ PLATFORMA: PC
▶ PRODUCENT: MINOR KEY GAMES
▶ DYSTRYBUTOR: STEAM

▶ GATUNEK: SKRADANKA

NEON STRUCT

■ Nie został Neonowym Rycerzem: **Papkin**

Są skradanki wybitne, jak Metal Gear Solid 2. Są skradanki bardzo dobre, jak Deus Ex: Human Revolution. Są skradanki niezłe, jak nowy Thief. Są skradanki słabe, jak The Dark. I jest Neon Struct.

Istnieje subtelna różnica pomiędzy „byciem minimalistycznym” a „byciem prymitywnym”. Dziełko Davida Pittmana, byłego programisty Bioshocka 2, łapie się niestety do tej drugiej przegródki. Fabularnie to takie letnie gładzenie o Wielkim Spisku i Zdradzie. Muzycznie – znośny, elektroniczny rock, całkiem zresztą pasujący do neonowej estetyki. Graficznie – klockowo-sterilny potworek, którego „artystowskość” nie wynika wcale z jakiegś wielkiej wizji, ale ma zamskować niki umiejętności autora.

Gameplayowo z tytułu wyziera pustka. Infiltrując te wszystkie kompleksy i tajne bazy, powinniśmy – w teorii – zwracać uwagę na pasek widoczności, ale na waszym miejscu niespecjalnie bym się nim przejmował. Powód jest prozaiczny: przeciwnicy to ciółki, które w dodatku ruszają się z prędkością polującego na salatek żółwia i błyska-

wicznie gubią trop, ot – wystarczy przejść przez próg czy wskoczyć na schody. A nawet jak uruchomimy alarm, a jesteśmy daleko od strażnika, to ten zapomni o potencjalnym zagrożeniu, zanim jeszcze niemrawo powiodą go ku niemu kanciaste kulasy.

Gdybyśmy jednak mieli z ochroną jakikolwiek problem, zawsze możemy rzucić monetkę, która odciągnie uwagę nadgorliwców (uwaga o uwadze – w myśl zasady „pierwszy hałas do dziennika, drugi hałas do śmietnika” ciśnienie drugą podpada pod marnowanie bilonu). Podczas infiltracji gromadzimy też stymulanty podnoszące pasek zdrowia lub szybkość tudzież obniżające generowany hałas (absolutnie bezużyteczne) oraz granaty wyłączające światło/



▶ Hmmmm... komplement o „oczach jak gwiazdy” chyba odpada.

▶ Komu bije dzwon? Pytam, bo serce przy grze nie zabije nikomu.

dezaktywujące kamery i ogłaszające strażników (względnie użyteczne). Jeśli zechcemy zhakować jakieś drzwi czy urządzenie, rozgrywamy natomiast prościutką minigierkę, która krzyżuje Ponga z Asteroids.

Między skradankowym mięsem zdarza się przygodowa sałata, są więc sekwencje skupione na niespiesznej eksploracji i dialogach. Mimo tego urozmaicenia zabawa jest po prostu nudna. **Neon Struct nijak nie wytrzymuje porównania z konkurencją**, bieda-dwójkę wystawiam mu wyłącznie dlatego, że nie starał się mnie zrytować w aktywny sposób. [CDA]

OCENA

2

GRYWALNOŚĆ 2

WIDEO 2

AUDIO 4

nie jest aż tak nudnie, jak zapowiada samouczek

gra brzydka i prymitywna na każdym poziomie

➤ PEGI

3

➤ PRODUCENT: SLIGHTLY MAD STUDIOS
➤ DYSTRYBUTOR: CENEGA
➤ CENA: 123 ZŁ (PC), 217 ZŁ (PS4, XBO)
➤ WERSJA PL: NAPISY
➤ MULTI: DO 16 OSÓB

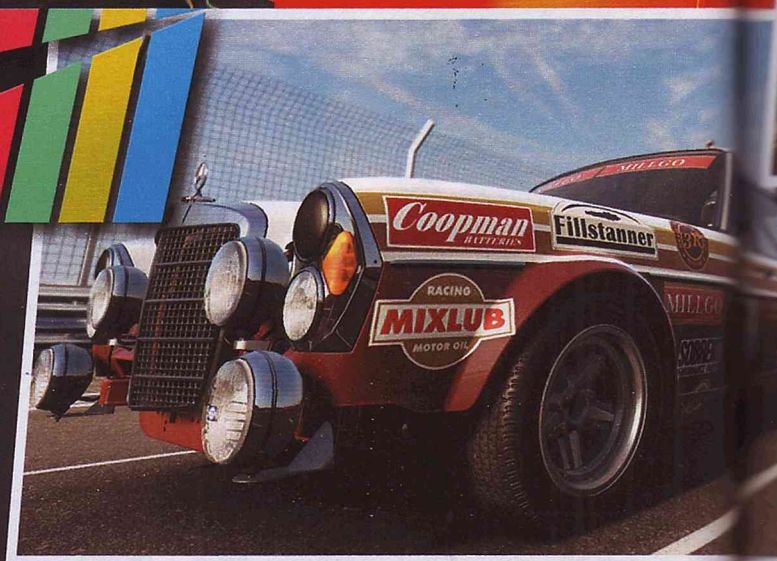
➤ GRALIŚMY NA: XBO, PC
➤ DEMO: BRAK
➤ PC: VISTA/7/8, CPU 2 X 2,66 GHZ, 4 GB
RAM, GF GTX 260/ATI HD 5770

➤ GATUNEK: WYŚCIGI

PROJECT CARS

■ Asystował bez asyst: **gem**

Mistrzostwo konstruktorów zostało osiągnięte przez brytyjskie Slightly Mad Studios po raz pierwszy w 2009 roku za sprawą Need for Speed: Shift. Nie sprostало jednak, jak większość genialnych debiutantów, presji drugiego sezonu i na kolejną szansę powrotu na sam szczyt musiało czekać aż do teraz, do premiery Project CARS.



W tym przypadku nie ma praktycznie wątpliwości: Project CARS – czyli Community Assisted Racing Simulator – **to dzieło niezwykle pod każdym względem**. Nie tylko dlatego, że jako WMD, które w tym przypadku nie oznacza broni masowej zagłady, lecz Świat Masowej Produkcji (The World of Mass Development), tworzone jest za wiedzą, zgodą i przy pomocy fanów. To także, mimo kickstarterowych korzeni, potencjalny konkurent największych wyścigowych serii świata, gotowy mierzyć się bez kompleksów z Forzą Motorsport Gran Turismo czy z każdym patchem coraz bardziej – Driveclubem. Nie jest przy tym tak twarde dordzeniowo pecetową symulacją jak iRacing czy Assetto Corsa, przez co może być atrakcyjna także dla wyścigowych mas bez Vision Surroundów (czy innych Eyefinity), TrackIR-ów i kierownic droższych niż cały Xbox One czy PlayStation 4.

Wszystko na starcie

Łatwość znalezienia swojego miejsca w Project CARS to również zasługa tego, że **to sandbox, w którym wszystko dostępne jest od razu**. Do wyboru jest przy tym blisko 70 samochodów oraz jakieś 110 zwykłych zamkniętych torów w 30 lokacjach i nie ma żadnych przeszkód, by pierwszy wyścig odbył się przy użyciu Pagani Huayry na Nordschleife, na co u konkurencji trzeba sobie zasłużyć. Nieprawdopodobna jest także skala ustawień poziomu trudności i nasz przykładowy wyścig może być prosty jak oddychanie (da się włączyć nawet wspomaganie skręcania, nie mylić ze stabilizacją toru jazdy) albo stać się wiecznym piekłem pierwszego zakrętu, bo zwyczajnie dohamowanie na łuku będzie samobójstwem, czy nawet pierwszej prostej, bo wciśnięcie gazu do dechy na niskich biegach również spowoduje poślizg. W dużej mierze atrakcyjność Project CARS zależy też właśnie od tego, czy uda się odkryć radość w niepowiązanych ze sobą sesjach wyścigowych i dostosowywaniu ustawień samochodu do warunków panujących na torze.

Ustawić zaś można dosłownie **wszystko, z wyjątkiem może bogactwa mieszkanki**, ale już zmniejszenie ilości tankowanego paliwa może faktycznie ściąć parę setnych sekundy z czasu okrążenia. Model jazdy uwzględnia nawet konwekcję powietrza w nagrzewających się oponach, nie mówiąc o takich oczywistościach jak twar-

dość zawieszenia czy ustawienia hamulców. W tym też jednak tkwi poważny problem – na Xboksie część samochodów ma bardzo złe ustawienia domyślne, przez co ich okiełznanie jest trudne nie tylko w warunkach wyścigu, ale nawet treningu. Przykładem mogą być tutaj Merol A4 czy Audi R8 w wersjach drogowych, które prowadzi się tak fatalnie, że na miejscu ich producentów pozwałbym twórców gry. Zdumiewające też, że na tych samych drogach – a przetestowałem je na dwóch otwartych trasach wzorowanych na Łazurowym Wybrzeżu oraz Kalifornii – znacznie bardziej sportowy RUF sprawował się lepiej niż dobrze. Jeśli już o tym mowa, to warto nadmienić, że w Project CARS zabrakło klasyki w postaci Ferrari, Lambo czy właśnie Porsche, w zamian zaś mamy wybór bolidów wszystkich Formuł.

Proteza kampanii

Z tymi jednak też mam problem. A właściwie problem mam z kampaniami, których bolidy są głównymi bohaterami. Obowiązkowa pierwsza, nazwana „Od zera do bohatera”, prowadzi zwyczajową ścieżką kariery najszybszych kierowców na świecie, a więc od gokartów. Niestety, w tym przypadku start jest tak zły, jak to tylko możliwe, bo ich niedoważenie zmienia grę w zręcznościówkę i trzeba solidnej rzeźby w ustawieniach, by przywrócić jej symulacyjność. Inna rzecz, że „kariera” w Project CARS nie daje nic prócz nieznaczącego tytułu i wirtualnego osiągnięcia. Ja zaś lubię widzieć efekty swoich starań, co w grach tego typu oznacza robienie licencji i zbieranie garażu. Chęć przy tym także mieć wybór, a uczestnictwo

PROJECT CARS



▶ Istnieją dwa widoki zza kółka – klasyczny i z wnętrza helmu.

Alan Lee Smith +0:00,197
P3/8 0:09,421
Admir Posenato -0:00,562
01/2

632

▶ Fotka z czasów, gdy samochody miały nie tylko moc, ale i duszę.

▶ Wystarczy moment nieuwagi i zaliczamy kapotaż.

w serii z góry zaplanowanych imprez bez możliwości apelacji jestem w stanie ścierpieć jedynie w cyklu F1.

Nie wszystko złoto

Project CARS stworzony został na podstawie kolejnej generacji słynnego autorskiego silnika Madness i **graficznie ustępuje w zasadzie jedynie Driveclubowi**. Najładniejsze przy tym są same samochody, nieco tylko ustępują im tory. W grze istnieją też zmienny cykl dobowy (oraz Le Mans 24!) oraz dynamiczna pogoda i jazda przy zachodzie słońca drogą na klifie nad oceanem zaraz po deszczu to doznanie praktycznie transcendentne. Szkoda jednak, że efekt kropli na szybie jest tak dużo słabszy od tego, do czego przyzwyczaili nas Storm Island z Forzy Horizon 2 czy wspomniany już parokrotnie Driveclub. Nie zachwyca też wcale efekt falowania gorącego powietrza nad torem i być może właśnie dlatego na Xboksie jest on domyślnie wyłączony (!). Nie trzeba też wielkiej spostrzegawczości, by

Problemy pecetowców

Na konsolach gra jest wprawdzie ograniczona do Full HD i 30 fps-ów, a na desktopach można ją odpalić nawet w 12K (przy pojedynczej karcie na 60 fps-ów można liczyć tylko na rozdzielczość 4K – pod warunkiem, że masz GeForce'a Titana X), jest jednak pewne ale. AMD. Karty tej firmy radzą sobie znacznie gorzej niż Nvidii. Nawet najwydajniejsza z nich, Radeon R9 290X, przy wysokim poziomie detali w Full HD osiąga zaledwie 40 klatek – tyle co GTX 660. Od razu pojawiły się teorie spiskowe, ale Slightly Mad Studios zarzekają się, że nie dostali od „zielonych” ani grosza. A gdy tylko AMD wyraziło taką chęć, wysłali im 20 kodów, by mogli poprawić sterowniki. To one są bowiem głównym podejrzany – gra pojawiła się przecież nie tylko na pecetach, ale i konsolach, a zarówno w XBO, jak i PS4 siedzą chipy opracowane przez AMD. To dobrze wróży na przyszłość, ale obecnie do płynnej zabawy GeForce jest niezbędny, a 60 fps-ów w Full HD zapewnia już GTX 960 (podobnie zresztą jak w Wiedźminie 3).

dowo, że na sztywno blokują się koła, w jednym z wyścigów też najwyraźniej przekreśliłem licznik i w niewyjaśniony sposób z pierwszego miejsca spadłem na ostatnie. Być może błędnie zadziałał automatyczny system pilnujący fair play, który zwyczajowo unieważnia czasy nieczystych okrążeń i który – gdybym mógł o tym de-

na AI, która czasem blokuje się na pierwszym zakręcie, a czasem gna na granicy percepcji i przyczepności.

Za rok lub dwa

Koniec końców Project CARS na konsoli odkładałem sobie na stosik „na później”. Przeżyłem dzięki niemu parę niezapomnianych chwil – spróbujcie na przykład nocnych wyścigów w bolidach którejś z Formuł (przypomnę, że nie mają przednich świateł), jednak na razie nie jestem w stanie porzucić dla niej mych wcześniejszych wyścigowych miłości. I choć nie wykluczam, że za jakiś czas faktycznie będzie w stanie konkurować pod względem bogactwa treści z gigantami, to jeszcze bardziej wierzę w Forzę Motorsport 6, którą Turn 10 pokaże na E3. Jeśli zaś miałbym grać w Project CARS już teraz, to tylko w znacznie bardziej dopracowanej wersji PC, której z czystym sumieniem do oceny dorzucić mogę przynajmniej oczko. **|CDA|**

Nie wykluczam, że za jakiś czas będzie bezkonkurencyjny.

zauważyć, jak paskudnie przestarzałe na konsoli są postacie widzów (część z nich doskonale nieruchoma) czy drzewa złożone z płaskich kartoników. I wreszcie na XBO potwornie długie są czasy ładowania.

To jednak wcale nie koniec, bo **masa w Project CARS bugów i glitchy**. Bywa przykła-

cydować – wyleciałyby z gry w ogóle. Rozumiem naturalnie jego funkcję i znaczenie w newralgicznych lokacjach, jednak przejazd dwoma kołami po zielonym na prostej startowej, kiedy i tak zostałem już ukarany słabszym czasem wskutek zmniejszonej przyczepności, uważam za szykanowanie. I wreszcie męczyła mnie potwornie nierów-

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

ogólnie bardzo dobry model jazdy (zwłaszcza na PC)
zmienny cykl dobowy i dynamiczna pogoda
zawsze genialne Nord-schleife

długie czasy ładowania
nierówna, nieludzka AI
beznadziejne ustawienia domyślne części pojazdów

PEGI



PRODUCENT: TECHNOCRAT GAMES

DYSTRYBUTOR: NP STEAM

CENA: OK. 61 ZŁ (15 €)

WERSJA PL: BRAK

MULTI: BRAK

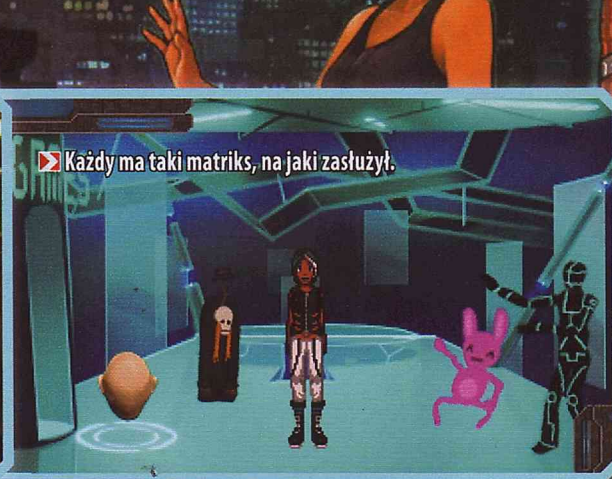
DEMO: TAK

PC: DZIAŁAJĄCY

GATUNEK: PRZYGODOWA



Hm, czy pan czasem nie kandydował ostatnio na prezydenta?



Każdy ma taki matriks, na jaki zasłużył.

TECHNOBABYLON

LEAD ERROR// author: Papkin

def adventure_game (point'n'click, oldschool)
 Blade Runner & Police Quest
 response=Technobabylon

Może i wstęp się przywiesił, ale sama gra jest bezbłędna. Rozpoczęcie od linijek kodu to zresztą niegłupi pomysł, bo choć Technobabylon garściami czerpie ze starej szkoły (a zwłaszcza z koncepcji „detektywistycznej przygodówki”, pod jaką fundament wylały ongiś Police Questy), jego scenariusz konfrontuje policyjne rutyniarstwo z ponurą wizją przyszłości. Da się w niej wyczuć zarówno „Mechaniczną pomarańczę” Kubricka, „Brazil” Gilliana, jak i „Łowcę androidów” Scotta, główny wątek obudowano jednak wokół arcyaktualnego problemu, który ww. dżentelmeni zaledwie musnęli.

include <heading1>

Pojawienie się w naukach społecznych pojęcia „big data” wlało nowe paliwo w toki napędzające spór pomiędzy zwolennikami wolności jednostki a tymi, którym leży na sercu bezpieczeństwo ogółu. Aleosohoi?

sprawę seryjnego mordercy, który na dokładkę kradnie z umysłów losowych (czy na pewno?) obywateli informacje. Niekiedy przejmujemy też kontrolę nad Mandalą, uzależnioną od rzeczywistości wirtualnej nastolatka, której historia stanowi gorzką (choć, chwała Lemo-wi, obyło się bez taniego moralizatorstwa) przestrołę przed ucieczką w kierunku świata jedynek i zer.

Technobabylon to piękna wizytówka gatunku i kolejny dowód na to, że właśnie przygodówki stwarzają najlepszy obszar dla dojrzałych scenariuszy. Gra aż skrzy się od etycznych dylematów, twisty są mocne, a wielość narracji pozwala poznać skrajnie różne odcienie futurystycznego świata. Ten zresztą, tu nic nie zmieniło się od



Tak to jest pić z graczami. Wymiękają, cieniasy.

Współpracujące przy tytule Wadjet Eye, już tradycyjnie, odwalilo kawał dobrej roboty w temacie dubbingu i udźwiękowienia. Pojawia się nawet polski akcent, mało tego, nader znajomy czytelnikom CDA! Kilka kwestii wypowiada w grze kolega Adzior, nasz były współpracownik, któremu wyżej podpisany szczerze tego aktorskiego epizodu zazdrości.

Co jednak najważniejsze – historii nie topią absurdalne zagadki. **To stara, detektywistyczna szkoła**, w którą – z nowszych produkcji – wpisują się chociażby Still Life, Blackwelle czy Cognition. Zamiast dumać nad magyveryzmami w stylu „jak za pomocą kostki masła, drzewka bonzai i batonika otworzyć wrota Fortu Knox?” przesłuchujemy postacie, zabezpieczamy dowody i gromadzimy poszlaki. Pośród łamigłówek szczególne miejsce uwiły sobie futurystyczne dziwnotki w rodzaju programowania osobowości robotów, grzebania w kamerach ochrony czy analizy kodu genetycznego. I dobrze. Pojawia się także kilka sekwencji zręcznościowych. I źle, chociaż in plus trzeba policzyć, że nie są one tak inwazyjne jak w Gemini Rue.

Iluzja to znakomita i nie burzą jej okazjonalne głupotki. Jeśli tylko nie macie nic przeciwko starszemu oprawie (która gra tu zresztą naprawdę pięknie), polecam się w niej zanurzyć.

ICDAI

Staroszkolna w formie gra... o tak, w bardzo dobrej formie!

Współczesne państwa dysponują systemami informatycznymi, jakie gromadzą o nas coraz więcej informacji, by – dzięki rozbudowanym algorytmom – opracować na ich podstawie wzorce i podjąć konkretne działania. W odległej przyszłości statystyki, jakie prowadzi superkomputer, nie tyle „pomagają”, ile dyktują warunki. Centrala ma wgląd w każdą dziedzinę życia, a praca służb porządkowych, do których należą dr Regis i dr Lao, sprowadza się w zasadzie do zbierania danych. Detektywi rozpracowują właśnie

A.D. 2015, zajmują takie tematy jak eugenika czy religijny terroryzm. Nie ma w nim natomiast miejsca na obyczajowe tabu, a choć palce aż świerzbią, co by wam coś niecoś zaspoilować, powiem tylko: gra potrafi na tym polu mocno zdziwić.

include <heading2>

Lokatorów tej znajomej/obcej rzeczywistości napisano naprawdę dobrze. To istny panteon dziwaków z własnymi historiami i (niekiedy niejasnymi) motywacjami.

TECHNOBABYLON

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ

8

VIDEO

5

AUDIO

8

- dojrzała wizja
- czworo grywalnych bohaterów
- sporo detektywistycznej rutyny
- dobrze napisane postacie
- świetne udźwiękowienie

- zagadki jednak mniej logiczne niż u Wadjet Eye
- oldszkolowa oprawa może niektórych razić
- niepotrzebne (choć i nie bardzo irytujące) sekwencje zręcznościowe



Projektowanie Gier
i Przestrzeni Wirtualnej
w Cieszynie

Studiuj!

Dźwięk w Grach

Studia w języku angielskim



INSTYTUT SZTUKI
w Cieszynie

www.wart.us.edu.pl
www.eeagrants.org

www.facebook.com/ProjektowanieGier



WYDZIAŁ ARTYSTYCZNY
W CIESZYNIE



Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”

Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych.

PEGI

12

► PRODUCENT: THOMAS HAPPA

► DYSTRYBUTOR: NP STEAM

► CENA: OK. 73 ZŁ (18 €, PC), 75 ZŁ (PS4)

► WERSJA PL: BRAK

► MULTI: BRAK

► GRALIŚMY NA: PC, PS4

► DEMO: BRAK

► PC: VISTA/7/8, CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, INTEL HD 4400

AXIOM VERGE

■ Nie spał długo: Berlin

Jeżeli lubicie platformówki, w których nie trzeba tylko zręcznie skakać i strzelać, ale też myśleć i uważnie obserwować otoczenie, to sięgajcie po portfele. Axiom Verge przybyło wreszcie na pecety, zobaczyło, jak oferta takich gier wygląda, i – nawet się przesadnie nie wysilając – wygrało z całą konkurencją.

Prawdopodobnie nikt poza księgowymi nie wie, dlaczego Nintendo pozwoliło serii Metroid zasnąć (i śnić koszmar pełen jęków fanów błagających o kolejną część). Dziwne jest to głównie dlatego, że od dłuższego czasu m.in. Steam jest zalewany produkcjami inspirowanymi ich kultową marką: o następnych metroidvaniach słyszy się co chwilę, ale i tak rzadko która mogłaby jakością z materiałem źródłowym rywalizować. Nareszcie jednak pojawiło się coś, co fanów gatunku może doprowadzić do też szczęścia: **Axiom Verge jest najpiękniejszym listem miłosnym do Samus, z jakim mieliśmy przez ostatnie lata do czynienia.** Do tej gry nawet często dodawany przy nazwie gatunku sufix -vania nie pasuje: to po prostu zrobiony przez jednego człowieka, Thomasa Happa, Metroid i niewiele więcej. A jednocześnie, jeżeli mam trochę pobлуźnić, Metroid lepszy i przyjemniejszy niż klasyczne odsłony serii.

Please, heal me

Zabawa zaczyna się niepozornie: jesteś naukowcem, którego eksperyment nie wypalił(*). Budzisz się w dziwnym świecie i nic nie rozumiesz – tajemniczy głos próbuje ci coś wytłumaczyć, ale jest tak słaby, że nie może mówić ani dużo, ani długo. Widzisz dwie drogi: gry nauczyły cię, że idzie się w prawo, więc nawet się nie zastanawiasz, gdzie należy się kierować. Nie możesz przejść. Idziesz w lewo. Przeskakujesz parę platform, znajdujesz broń, która pozwala ci niszczyć dziwaczne, organiczne bloczki. „O, to właśnie blokowało mi drogę!”, myślisz, i wracasz do początku. Niszczysz przeszkodę, możesz iść dalej – i właśnie w tym momencie otwiera się przed tobą gigantyczny labirynt pełen sekretów, przeciwników, przeszkód, power-upów i wyzwiań.

► Jesteś małym ludkiem po lewej na dole. Musisz pokonać dużego ludka po prawej. Nic trudnego!



► Mocna stylizacja na staaaare gry. Cudownie!



Jedna broń pozwala więc niszczyć organiczne ściany, druga wypuszcza pocisk, który da się zdetonować w powietrzu i rozbić tym samym na mniejsze kulki lecące w różne strony. Dzięki temu można trafić w normalnie nieosiągalne przyciski odpowiedzialne za laserowe blokady. Jeszcze inny gadżet pozwala niszczyć niektóre ściany, kolejny „glitchuje” świat dookoła, a następny wyłącza elektryczność. I jest ich mnóstwo. Wszystkie mają jakieś ciekawe zastosowanie i pomagają jednocześnie w zabijaniu potworów i przemierzaniu przedziwnego, skomplikowanego świata. Znaczący to tyle, że chociaż zwiedzić trzeba setki – i nie przesadzam tutaj nawet trochę – pomieszczeń, to gra wymaga też zapamiętywania wszystkiego, co wydaje się w nich nietypowe i interesujące. Z reguły szybko okazuje się, że trzeba tam wrócić z nową zabawką, żeby odkryć coś nowego.

Niektóre power-upy dostaje się po pokonaniu bossów, do innych trzeba się w jakiś sposób dokopać. To gra, która opiera się na zręcznym skakaniu po platformach i zręcznym strzelaniu do potworów – ale też na myśleniu o tym, gdzie jeszcze można pójść

i co jeszcze udało się odblokować. **Backtracking** zrobiony dobrze i interesująco, właściwie wyważony poziom trudności, a do tego po prostu świetnie rozplanowane poziomy, które nie nudzą tak bardzo i tak szybko jak w wielu innych kopiach Metroida.

I can't sleep

Pomaga w tym też estetyka, która ledwo się od klasycznej serii różni – widać, że Thomas Happ studiował dzieło Nintendo bardzo uważnie. Odpowiada za wszystko, co widzimy na ekranie i nie miał nawet przez sekundę ochoty udawać, że „a tak tylko się inspirował”. Nie: po prostu zżynał, ale zżynał z klasą, bo dostosował 8-bitowe piksele z czasów NES-a do nowoczesnego podejścia do pixel artu, które można z czystym sumieniem nazwać „śliznym”.

Niektórzy narzekają, że w Axiom Verge jest za mało świeżości, za mało nowych patentów i za mało własnej tożsamości, żeby tak bardzo je chwalić. Może i na Zachodzie tak to wygląda, ale w Polsce Metroid nigdy nie był popularny, a dzięki tej grze – i dzięki temu, że dostępna jest na pecetach – najłatwiej będzie zrozumieć, dlaczego fani tak bardzo proszą Nintendo o kolejną część przygód Samus Aran. Pewnie się nie doczekają, ale dzięki Thomasowi przynajmniej mają przy czym czekać.

[CDA]

(*) Dopiero po czasie dowiadujesz się, co się właściwie stało. A wtedy robisz wielkie oczy i wydajesz z siebie tylko „...wow”.

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

Metroid na pecetach to serio jest Metroid na pecetach
METROID NA PECETACH

czasami potrafi zmęczyć



- ▶ PLATFORMA: PC
- ▶ PRODUCENT: NATE SCHMOLD
- ▶ DYSTRYBUTOR: NP, STEAM

➤ CENA: OK. 42 ZŁ (10 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

► GATUNEK: PROCEDURALNIE GENEROWANE COŚ

COSMOCHORIA

■ Próbuje wskrzesić galaktykę: **Berlin**

enki powiedział ostatnio, że się o mnie martwi, bo ciągle gram „w takie rzeczy”. Miał rację, bo po dniach spędzanych na ogrywaniu early accessów sam się zaczynam bać o zdrowie. Na szczęście akurat Cosmochoria do najgorszych indyków, z jakimi miałem ostatnio do czynienia, nie należy... ale przesadnie dobra też nie jest.

Jest za to dosyć poważną zagadką – i to niestety nie w dobrym sensie tego słowa. Wielką niewiadomą jest dla mnie popularność tego nowoczesnego trendu produkowania hurtem indyków nastawionych na niby-trudność i ciągle zaczynanie od początku. Drugą niewiadomą jest proste, „po co mam tracić czas przy czymś tak słabo zaprojektowanym, jeżeli mogę robić właściwie to samo, co robię tutaj, ale w czymś o wiele lepszym”? Cosmochoria to nie Starseed Pilgrim, do którego czasami wracam, a którego „vibe” da się wyzuć. To nie jest gra, która cokolwiek robi wybitnie – niczym się z tłumem nie wyróżnia.

Wrzuca nas w buty astronauty na pustej planecie – musimy wbić w nią flagę, zasadzić drzewo i czekać, aż wyrośnie. W mie-

dzyczasie atakują nas jakieś potwory z kosmosu, a z drzewa wypadają nasiona. Na środku globu pojawia się kontur serca – rośliny sadzimy, żeby go wypełnić. Kiedy to zrobimy, „dostajemy” planetę i możemy lecieć na kolejną. Po jakimś czasie pojawia się boss. Uciekamy. Na innej planecie spotykamy NPC-a, który mówi zagadkami. W końcu pokonujemy bossa. I tak dalej, i tak przez wiele godzin, bo po przegranej zaczynamy od początku.

Nie ma w tym niczego ciekawego, porównającego, a i nie poczułem się ani zdobywcą kosmosu, ani odkrywcą. W grze o kwadratach, wspomnianym już Starseed Pilgrim, było to lepiej zrealizowane: tutaj jestem po prostu tyem z koszmarnie słabą bronią (za masę zbieranych z wrogów



Ludek stoi na planecie i sadzi na niej kwiatki. Zieeew...



➤ Walka z bossem. Zzzz...

kredytów, po wykonaniu odpowiednich rzeczy, odblokowuje się lepsze – trwa to długo, a grę ma się ochotę rzucić w kąt już po 15 minutach). Co więcej: typem z koszmarnie słabą bronią, który lata po planetach, bo tak mu kazala niewidzialna ręka designera. A to, niestety, jest najgorszą motywacją, jaką można mieć do robienia czegokolwiek w grach – bo po co? **CDA**

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

 można przy tym odpocząć

- [-] powooooooooolny system rozwoju
- [-] senne tempo
- [-] toporny system poruszania się

3

▶ PLATFORMY: WII U
 ▶ PRODUCENT: NINTENDO
 ▶ DYSTRYBUTOR: CONQUEST ENTERTAINMENT
 ▶ GATUNEK: IMPREZOWA

► CENA: 130 ZŁ
► WERSJA PL: BRAK
► MULTI: 2-5 OSÓB

► GATUNEK: IMPREZOWA

MARIO PARTY 10

■ Imprezował u Mariusza: **spikain**

Parę dni temu spotkałem się gdzieś z opinią, że „na konsolach obecnej generacji nie ma prawie w ogóle gier imprezowych”. Autor najpewniej szukał w niewłaściwych kątach, bo na Wii U ukazało się ich już kilka, a niektóre z nich to prawdziwe perełki. Jest też nawet diament – Mario Party 10.

Podstawowe pytanie: po co komukolwiek ta gra, skoro Mario Kart i Super Smash Bros. to imprezówki idealne? Odpowiedź: Mario Party imprezie towarzyszy, ale jej nie zastępuje. Wymaga od uczestników minimalnego zaangażowania. Można podczas niej rozmawiać, łączyć po pokoju, jeść chrupki albo strasznie się upodlić i spokojnie, bez większych problemów grać dalej.

Bo Mario Party **to wirtualne planszówki z minigierkami**. Rzucasz kością. Wyrzucasz żel – minigierka. Wyrzucasz dobrze – minigierka. I niby jest jakaś tam rywalizacja, ale tak naprawdę przez większość czasu liczysz



W czasie imprezy Mario po spożyciu grzybka zaliczył ostry zjazd.

na łut szczęścia. Gdyby przywiązać pilota do psa, to pies mógłby wygrać.

Najlepiej bawić się będziecie w trybie **bowser party**, w którym jedna osoba wciela się w króla Koope i gra przeciwko reszcie: mając gamepada w łapach, steruje postacią ruchowo (wygląda więc jak wariat + można nazywać go Kupą!) i dmucha do mikrofonu, by zaciągnąć w uciekających w popłochu pozostałych graczy (dzierżących remote'y).



Cholerne gołębie!

W innej minigierze pojawia się stół do ruletki, po którym biegają gracze. Browser na ekranie dotykowym zaznacza kilka pól, na których mają pojawić się bomby, następnie kręci ruletką i zatrzymuje ją w odpowiednim momencie. Wtedy zamykają się przegrody oddzielające pola i osoby znajdujące się na tych zaznaczonych obrywają.

Jeżeli jakimś cudem nie brzmi to wam jak doskonała zabawa, to pewnie mili z was ludzie – mnie możliwość uwzięcia się na jednego z uczestników, dręczenia go i torturowania przez resztę imprezy po prostu urzekła. Mario Party 10 ma też tryb dla jednego gracza, ale domyślam się, że każda partyjka w singlu kończy się płaczem w poduszkę. To zdecydowanie nie jest tytuł dla samotników ani dla graczy, którzy potrzebują „głębi”. Jest za to czymś, co można odpalić w tle imprezy zamiast muzyki. **IGDA**

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

- ✚ wreszcie gra imprezowa dla okrutnych i bezwzględnych
- ✚ poziom dopracowania, doszlifowania i dochuchania odpowiadający standardom Nintendo
- ✚ minigierka, w której rozgniatasz przeciwników wielkim młotem, a oni nie mają absolutnie żadnych szans na ucieczkę

 nadaje się w zasadzie tylko na imprezy

► PEGI
 ► PRODUCENT: STAINLESS GAMES
 ► DYSTRYBUTOR: STEAM
 ► CENA: OK. 103 Zł (25 €)
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: DO 6 GRACZY

► DEMO: BRAK
 ► PC: 7 (64-BIT)/8, CPU 2 X 3.1 GHZ, 4 GB
 RAM, GF GTX 400/AMD HD 6000

► GATUNEK: WYŚCIGI

CARMAGEDDON REINCARNATION

■ Wspomina dzieciństwo: **enki**

I ruszyli! Technik z chorągiewką startową zreczenie uniknął maszyn Vlada i Kuttera – czyżby nikomu nie miało się... Jeeest! Screwie Lewie z zegarmistrzowską precyzją nadziewa go na świder swojego Twistera i rozrywa na kawałki. Sikająca krwią głowa odbija się od karoserii i ląduje na asfalcie!

Pierwszego Carmageddon zapamiętano głównie ze względu na jego niebywale, jak na tamte czasy, kontrowersyjną zawartość. Śmiej się, ale nie odniósłby tak wielkiego sukcesu, gdyby za rozjeżdżaniem staruszek z balkonikami i sióstr zakonnych nie stały znakomite rozwiązania technologiczne. **Krew i flaki bawiły na krótką metę, ale na dobre do klawiatury przyciągał silnik fizyczny – model jazdy, zniszczalność nadwozi, powietrzne akrobacje** (polecam tekst CormaCa ze strony 86 o tym, jak powstawała gra). Dziś, trzy lata po zgromadzeniu funduszy na Kickstarterze i 18 po premierze oryginału, Brytyjczycy ze Stainless Games przypominają o sobie, wydając Reincarnation i otwierając tym, którzy pamiętają tamte czasy, niewielki lufcik do 1997 roku.

Łap minę!

W Carmageddonie bawić się możemy na kilka sposobów, przy czym kampania i tak niejako zmusza nas do tego, by z każdym trybem zapoznawać się po kolei. Najważniejszym z nich jest classic carma – wyścig po ustalonej trasie, który można ukończyć na trzy sposoby: dojeżdżając do mety, niszcząc rywali lub zabijając wszystkich przechodniów (i zwierzęta) na mapie. Kolejne nakładają m.in. wyłącznie do rozjeżdżania oznaczonych ludków, rozwalania oponentów czy ścigania się do mety (z twistem



pozwalającym „kraść” innym przejechane okrążenia, gdy się ich ześlomuje). Mapy są szczerze usłane power-upami, wśród których znaleźć da się niemal wszystko – od możliwości jazdy po ścianach, przez błyskawice smażące przechodniów, po strzelanie przed siebie kowadłem i mówiącą samą za siebie „mine shitting ability”.

Jak po starym blachy gnać się niemiłosiernie (można je naprawiać na bieżąco, płaci się wówczas zebranymi punktami), rozjeżdżane ludki drą się w niebogłosy, pozostawiając za sobą na ziemi krwawe smugi. Największą satysfakcję znów daje dobre opanowanie pojazdu (zupełnie inaczej jeździ się moim ulubionym do tej pory, „klasycznie” samochodowym Degoryunem, a inaczej rakietami na kółkach pokroju Annihilatora Vlada) i wykorzystanie swych umiejętności, by rywalom – Al czy innym graczom – gruntu nie rozmontować ich automobile.

Ogólna brzydota

To rzekłszy, noszę w sobie przekonanie, że potrafię się dobrze bawić przy Reincarnation głównie dlatego, że miło wspominałem jego oryginał sprzed lat. Co więcej, Stainless nie dodało do swej wieloletniej formuły niemal niczego nowego, ograniczając się do zbudowania od początku znanych już wcześniej okolic i wrzucenia ich w silnik, któremu zdolności do wyświetlania spektakularnych efektów graficznych nie przypisałyby nawet na torturach. Analizując materiały reklamowe nowego Carmageddon – pełne odniesień do wypowiedzi zgorszonych me-

diów sprzed prawie dwóch dekad – łatwo jest dojść do wniosku, że w pogoni za nostalgia twórcy zbyt zapatrzyli się w przeszłość, nie oferując dzisiejszemu graczowi niczego nowego.

Nie rozumiem również rzucania użytkownikom pod nogi kłód w postaci dziwnej konstrukcji kampanii, w której aby przejść do kolejnego etapu (w większości składają się one z trzech konkurencji), należy zgromadzić odpowiednią sumę punktów wyłącznie z wyścigów poziomu poprzedniego. A jako że pojedyncze ukończenie imprez nie zawsze daje tyle, ile trzeba, wymusza to powtarzanie tych „przejechanych” przed chwilą, podczas gdy sam w celu zarobienia brakujących punktów wyścigu dwa etapy wstecz. Nowe lokacje pojawiają się tu również zdecydowanie zbyt wolno.

Gdzie jest twarz?!

Gdy dodać do powyższego brak animowanej buźki w rogu ekranu (!!!), długie czasy ładowania, taką sobie optymalizację i fakt, że nawet w weekend trudno było mi znaleźć kogokolwiek w lobby multi, **uważam Reincarnation za dobry powrót do korzeni, ale nic więcej.** Odgłosy pierdów przy wypuszczaniu gazu trującego i zdalne „ejakulacje” rywali przez przednią szybę na razie bawią mnie, bom człowiek prosty i słoma mi z kasku wystaje, ale nie będę wspominał Reincarnation nawet w najmniejszym stopniu tak, jak wspominałem oryginał.

[CDA]

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
 VIDEO 4
 AUDIO 5

■ czysty prostactki fun
 ■ tryb classic carma
 ■ plus za wspomnienia
 ■ konstrukcja kampanii
 ■ zła optymalizacja i ogólna brzydota
 ■ nikogo w multi



► Wiesz, że masz problem, gdy już na porannym joggingu wypływasz płucą.

► PEGI ?
 ► PRODUCENT: RHEMA GROUP
 ► DYSTRYBUTOR: PLAYSHORPL
 ► CENA: 15 ZŁ
 ► WERSJA PL: PEENA (NAPISY)
 ► MULTI: BRAK

► DEMO: BRAK
 ► PC: XP/VISTA/7/8, CPU
 2 X 1,8 GHZ, 2 GB RAM, GF
 9600 GT

► GATUNEK: AMALGAMAT

► Trudność minigry bierze się m.in. stąd, że przeszkody są tego samego koloru co otoczenie.

Świat Kucyków 3

■ Przegrał zakład: MQC

Otwarty świat, elementy survivalu i strategii ekonomicznej, bogactwo minigier i przede wszystkim głęboka refleksja o współczesnym świecie, tyle że podana w lekkiej, dość przystępnej i uczciwej formie. Myślicie, że sobie kpię albo że nasze DTP wylało na tej stronie wstęp z innego artykułu?

Bardzo nie przesadzę, gdy powiem, że na tę recenzję redakcja czekała z większym zaciekawieniem niż na tekst enkiego z 38 strony. Radości – zwłaszcza Papkina – nie było końca, gdy przegrałem zakład dotyczący tajnego przekazu z poprzedniego numeru. Przez to, że nie został odkryty odpowiednio wcześniej, dostałem zadanie: „napisz recenzję Świata Kucyków 3!”. Na początku podchodziłem do nieparzystokopytnych, od których noszę nazwisko, z równą radością, z jaką pies idzie do weterynarza, ale kilka godzin spędzonych przy grze później...

Droga do kariery...

Pierwsze zaskoczenie: ŚK3 to polska gra, za którą stoi mały, nieomal jednocyfrowy zespół ludzi. Zaklasyfikowanie jej do konkretnego gatunku jest niemożliwe: **zaczyna się jak prosta strategia ekonomiczna, ale szybko dochodzą do niej elementy Simsów i zręcznościówki**. Naszym domem jest farma, na której możemy postawić stajnię, posadzić wiele warzyw i owoców, a nawet wznieść tak prozaiczne

Kucyk, w którego się wcielamy (mój miał na imię Maciej), może wchodzić w interakcje nie tylko z budynkami, ale i innymi kucykami. Mój złotogrzywy szczególnie upodobał sobie fioletową piękność o imieniu Sylwia (gwoździł ją na początku starał się zbajrować zieloną Dorotę, ale ta okazała się mężatką). Opcje dialogowe nie są rozbudowane, ale w gruncie rzeczy dobrze oddają relacje damsko-męskie. Wystarczyło, że świeżo wykąpany Maciej naprzemiennie prawil Sylwii komplementy i opowiadał żarciki, a jej zaciekawienie szybko przerodziło się w przyjaźń, odblokowując możliwość dawania prezentów. Po tym etapie pozostaje już tylko ożenek, ale dla Macieja wydawało się to za łatwe i za szybkie. Wołał pójść na plażę, by się trochę zabawić.

...usiana jest kółkami

Na tejże plaży – jednej z sześciu dość rozległych lokacji, po których można się poruszać – czeka kilka różnych minigier. Pierwsza to trudna platformówka z tak nieudanym systemem kolizji, że Maciej czym prędzej podkulił ogon i pobiegł w stronę zadań wymagających nieco myślenia. Znalazł labirynt, odpowiednik bejeweled, proste memory i puzzle.

Poziom trudności był różny, ale żadne z zadań nie było trywialne, w dodatku dzięki możliwości poprawiania osiągnięć i proceduralnym generowaniu planów wracanie do nich miało sens. Tym bardziej że dobre wyniki pozwalały uciąć nieco grosza – a bez waluty w świecie kucyków niczego większego się nie osiągnie.



Pokazuje dzieciom, jak ciężkie jest życie.

struktury jak kompostownik. Za wszystko trzeba tu jednak płacić, a pieniądze nie spadają z nieba. Trzeba się o nie postarać, np. idąc do pracy. By znaleźć godziwe zajęcie, wcześniej trzeba ukończyć jakiś kurs lub szkołę – warto zdecydować, czy wybrać karierę kelnera, czy zainwestować i np. zostać więcej zarabiającym lekarzem.



Maciej dostał nauczkę od życia. Pieniądże, które otrzymał na start, przepuścił na nic nieznaczące ozdoby. Chodził do dyskotek, a głód zaspokajał stekami w restauracji. Gdy jednak mu się to znudziło i zechciał się usatkwować, okazało się, że bez wykoszowania się na drogi pierścionek na nic zda się jego urok osobisty. Sylwia nie chciała przenieść ledwie rodzącego się związku na nowy poziom. Zaczął więc jeść tylko wyhodowane przez siebie pomidory, pracować po kilkanaście godzin dziennie – wszystko po to, by na uniwersytecie zdobyć wymarzony zawód i zarabiać więcej...

Nie będę owijał w bawełnę: nie grajcie w Świat Kucyków 3. Skoro kupujecie CD-Action, to nie jest tytuł dla was, bo na dłuższą metę jest żmudny i frustrujący. Jeśli jednak macie w rodzinie małe dziecko, warto nabyć tej produkcji rozważyć. Pomimo jej licznych wad (głównie niedoróbek technicznych i ogólnej „chropowatości” interfejsu) to przynajmniej **tytuł, w którym zdobyć cokolwiek da się wyłącznie uczciwą pracą**. Dziecko nie może naciągać rodzica na sięganie do portfela, żeby kucyk miał ładniejsze okulary. Musi samo na nie zarobić w grze. Poznać czasem brutalne zasady rządzące światem dorosłych, dzięki czemu może stać się bardziej świadome od osoby, która pyta jakiegoś polityka o to, jak żyć. Być ambitnym, intensywnie pracować i liczyć tylko na siebie. Proste? Pewnie, że proste, ale trochę zaskakujące, że tak niewiele gier niesie to mądre przesłanie równie klarownie jak jakieś tam kucyki.

[GDA]

OCENA

5+

GRYwalność 4
 Wideo 5
 Audio 6

+ uczy dzieci tego, jak działa świat
 + nie oferuje żadnych mikropłatności
 + za to zróżnicowania rozgrywek jest więcej niż w nowych Simsach
 - nieco toporne sterowanie
 - sporo błędów technicznych
 - zaledwie poprawna oprawa
 - żeby było jasne: to NIE jest rzecz dla dojrzałych graczy

PEGI



► PRODUCENT: NIHON FALCOM
 ► DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 ► CENA: OK. 73 Zł (18 €)
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: BRAK

► DEMO: BRAK

► PC: WŁAŚCIWIE TO NAWET NA
 TOSTERZE SIĘ POWINNO URUCHOMIĆ

► GATUNEK: AKCJA/RPG

YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM

■ Czuł się, jakby grał w Uncharted po Uncharted 2: **Cross**

Ys Origin i Ys: The Oath in Felghana to jedne z najlepszych action erpegów, jakie można znaleźć na pecetach. Koniec, kropka, kto nie grał, niech za pokutę przez tydzień nosi włosienicę. Ys: The Ark of Napishtim, choć stworzone wcześniej, zbudowane było na tym samym silniku i oparte na podobnych zasadach rozgrywki. Powinno zatem być równie dobre... prawda? Prawda?

Adol Christin to rudowłosy poszukiwacz przygód, który ma niezwykle pech do podróży morskich oraz niezwykle szczęście do powstrzymywania Pradawnego Zła przy byle okazji. Nie inaczej jest w The Ark of Napishtim. Nieprzypadkowo rozbitek przy wybrzeżu niedostępnych wysp Canaan znajdują siostrzenice wodza plemienia Rehda – a po kilku minutach rekonwalescencji już biegamy tu i tam, żeby odkryć, kto skradł z siedziby naszych wybawczyń lustro o tajemniczej mocy i czemu zaczynają budzić się potwory zwane czarująco Nieszczęściami.

Brzmi jak banał na banale, co banał banałem pogania? Może, ale studiu Falcom znowu udaje się tu coś, co wielu twórcom gier wydaje się zapomnianą sztuką – **zbudować oldskulową atmosferę wspaniałej, radośnej przygody**. Ys nie sili się na wydumane dylematy moralne czy złe pojętą dorosłość. Nie, Ys przedstawia światy, w których wzruszona naszymi wyczynami karczmarka przy witatach gości oferuje nam pokój za darmo. W których każda napotkana elfka skrycie się w nas podkochuje, a każdy najemnik z nabożnym niemal szacunkiem wymawia nazwisko Christin. W których kolorowe miasta, góry oraz lasy są pełne po brzegi tajemniczych artefaktów tylko czekających na to, by ktoś je znalazł. Ot, takie „The Best Of JRPG”, któremu można zarzucić jedynie przydługie momentami dialogi. Ciepłe, sprawdzone schematy, które w połączeniu z pełnymi wyzwaniami i całkiem sporym światem sprawiają, że przy napisach końcowych jesteś ukontento-



► Mamo! Tato! Stryjku! Szwagrze!
 Czelekokształtny brudzi nam zbiornik wodny!



► Vergil dla naszego Dantego, Ken dla naszego Ryu. Boże, błogosław bossów-rywali.

wany. Przeżyliśmy w końcu tak wiele sympatycznych chwil i tyle walk z bossami – to była wyprawa, to było coś, aż smutno żegnać się z tymi wszystkim NPC-ami, tak dziwnie chętnymi do ciągłego opowiadania nam o błahych sprawach dnia codziennego.

Ale JRPG to kij o dwóch końcach

Rzeczywiście, uczuciem skali The Ark of Napishtim przebijają wspomniane wcześniej Origin i ToF. Ale jest tak głównie dlatego, że grze znacznie bliżej jest gatunkowi JRPG niż bardziej skupionym na akcji następcom – i choć ma to swoje plusy, powoduje też liczne problemy. Przykładowo backtracking na początku gry, gdzie Adol w najbardziej beczelny sposób zostaje sprowadzony do roli chłopca na posyłki, biegając bez potrzeby z jednego końca wyspy na drugi. Albo częsty grind – żwawy równie bardzo co system walki i przez to nie tak bolesny jak w turowych grach, ale wciąż uciążliwy. Po raz kolejny mamy do czynienia z **mentalnością „JRPG ma być duży, JRPG ma być długi”**, która była gwoździem do grobu wielu japońskich gier.

Ark of Napishtim jednak nie umiera przez sztuczne nadmuchiwanie – tak solidne pod-

stawy można było tylko okaleczyć. Wrogowie są ciekawi i różnorodni, a sterowanie prawie że bezbłędne (wyjątkiem jest kompletnie beznadziejny skok połączony z dashem, który napsuje sporo krwi przeciwnikom platformerów). Kapiące pod ziemią monstra, którym trzeba wbijać miecz w głowę z wyskoku, rzucające bombami gobliny, potężne lasery – czego tu nie ma? Nawet mi, bardzo uczulonemu na bezmyślną powtarzalność, nabijanie w kółko doświadczenia na tych samych stworkach nie sprawiało większego bólu. Tańczenie wokół nich z mieczem i spamowanie potężnej magii po napełnieniu paska many bawi, nawet mimo tego, że nie jest to The Oath in Felghana.

A na pewno nie jest, co widać w projektach bossów. W Felghanie byli gwoździem programu, idealnym materiałem do podręcznika o game designie – tu są zaledwie poprawni, co trochę boli. Na papierze każdy z nich prezentuje się dobrze, ale wykonanie (długie okresy nietykalności, nieczytelne ataki i ich zasięg, ustawianie wrażliwych punktów w irytujących miejscach) pozostawia sporo do życzenia. Szkoda. Na osłodę zostaje tylko muzyka, która towarzyszy walkom – jak przystało na kultowy Falcom Sound Team jdk, ścieżka dźwiękowa jest równie prząsna, co niezmiennie wpadająca w ucho.

Tylko komu polecić Ark of Napishtim? Na pewno nie tym, którzy nie grali w Origin i Felghanę – na pewno tym, którzy chcą więcej tego typu produkcji. Rozwiązanie jest więc proste: wszyscy obowiązkowo zagrajcie w obie te gry, a potem przejdźcie do Napishtim. Nawet mimo wad to wciąż Ys, czyli najwyższa półka action RPG. **[CDA]**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

7

6

8

to Ys, skarbie!
 atmosfera Przygody
 przed duże „P”
 Falcom Sound Team
 jdk

bossowie poniżej standardów serii
 kiepski balans, grind, backtracking...
 czuć, że to dopiero
 wprawka do najlepszych
 Ysów

12

► PLATFORMY: PC, PS4, XBO
 ► PRODUCENT: WALES INTERACTIVE
 ► DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
 ► GATUNEK: ENDLESS RUNNER

► CENA: OK. 28 ZŁ (PC, 7 €), 29 ZŁ (PS4), 27,60 ZŁ (XBO)
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: BRAK

INFINITY RUNNER

Woli takie bzdety na smartfonie: **CormaC**

Po skończeniu Infinity Runnera musiałem gwałtownie ściągnąć smycz swojego wewnętrznego złośliwca, który wyrwał się, by napisać do twórców maila z pytaniem, po co właściwie tę grę zrobili.

„Jak nie wiadomo, o co chodzi, to blabla-bla”. Szczególnie jednak wątpię w to, że da się rozsądnie zarobić na nieudolnej próbie przeniesienia na duże platformy mobilnej mody, która przeminęła już nawet na smartfonach. Choć na liście płac aż dwie osoby wpisane są jako autorzy „oryginalnej koncepcji” (*), IR to po prostu endless runner, czyli gra, w której biegnie się przed siebie w wąskim korytarzu, unikając przeszkód i zbierając świecełka. Jedyna istotna zmiana, jaką Wales Interactive wprowadziło względem np. Temple Runa, to prezentacja akcji z oczu bohatera, który, niawasem mówiąc, pełni tu wyłączną funkcję kamery. Napisy końcowe wyszczególniają aż pięć autorów scenariusza, ale do głowy przychodzi mi tylko takie wytłumaczenie tego stanu rzeczy, że historyjka powstała metodą „dopisz słowo i podaj dalej”. Wcielasz się więc w kolesia, który biegnie przez statek ko-

smiczny, od czasu do czasu zmieniając się w wilkołaka (yup!), co pozwala mu pędzić szybciej, śmigać po ścianach w oznaczonych miejscach, przebijając się przez mury i automatycznie wygrywać walki. Te ostatnie są całkowicie zbędne, bo gdy jesteś w ludzkiej postaci, sprowadzają się do powtarzalnych QTE, które niepotrzebnie zatrzymują bohatera, wytrącając grze z rąk najpotężniejszą broń endless runnerów – zdolność hipnotyzowania gracza narastającym pędem.

Na domiar złego wykonanie Infinity Runnera jest amatorskie. Do burej, kanciastej grafiki najlepiej pasuje słowo „prymitywna”, a muzyka jest niewiele lepsza. Poziomy są nieciekawe, momentami irytujące, a niektóre ich segmenty powtarzają się nawet w trybie biedafabularnym (jest jeszcze arcade'owy), gdzie trasy nie są generowane losowo. Jedyną zaletą produkcji



► Zamiast hipnotyzować pędem gra przerywa go kiepskimi QTE.



► Patrzę na tego screena i nawet nie wiem, jak go podpisać.

jest to, że słowo „szczodrze” nie oddaje za-pału, z jakim obsypuje gracza trofiki. Po niecałych dwóch godzinach potrzebnych na zaliczenie kampanii byłem bogatszy o 36, z czego 34 zdobyły się same, bez jakichkolwiek starań z mojej strony, dwa zaś wpadły za... wyłączenie w opcjach muzyki i podpisów.

[CDA]

(*) Burza mózgów musiała wyglądać tak:

– Ty, patrz, co ściągnęłam z App Store'a. Zróbmy takie coś na PC i konsole, ale w FPP.

– Dobra.

OCENA

3

GRYWALNOŚĆ 3
 WIDEO 3
 AUDIO 3

obficie sypie trofeami/osiągnięciami
 zbędna próba przeniesienia na stacjonarne platformy mody ze smartfonów
 QTE niepotrzebnie zatrzymują rozgrywkę
 amatorskie wykonanie

3

► PLATFORMY: PSV, PS4
 ► PRODUCENT: ROLL7
 ► DYSTRYBUTOR: SCEP

► CENA: 54 ZŁ
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: DO 4 GRACZY

► GATUNEK: AKCJA

OLLIOLLI 2 WELCOME TO OLLIWOOD

Toczył fele: **Hut**

Osieroceni przez serie Skate i Tony Hawk's fani wirtualnego deskorolkarstwa długo nie mieli okazji, by wykazać się umiejętnościami. Teraz wreszcie ją mają, ale ostrzegam – skateboarding to sport trudny.

Wydana rok temu gra OlliOlli okazała się dla fanów deskorolki wielką, niezwykle smakowitą niespodzianką. Nieznane studio stworzyło produkcję, która wzięła klimat kultowego Tony'ego Hawka, sterowanie inspirowane nie mniej cenionym Skate'em, wszystko zaś przedstawiła w świeżej konwencji 2D, która nadała jej unikatowego, rozpoznawalnego na pierwszy rzut oka charakteru. Najbardziej zachwycała głębia sterowania, która udowodniła, że jazda na desce, wbrew pozorom, to zabawa bardzo techniczna, trudna, wymagająca precyzji każdego ruchu – tak w rzeczywistości, jak i w OlliOlli.

W „dwójce” wrażenie to jest tym większe, że do repertuaru zachowań gracza dodano

szereg nowych tricków, włącznie z manuałem, który (podobnie jak w Tony Hawk's Pro Skater 2 i późniejszych) pozwala teoretycznie w nieskończoność przedłużać kombosy. Wyśrubowane progi punktowe niezbędne do tego, by satysfakcjonująco zaliczyć kolejne poziomy, zachęając do tego, by „sztucznicować” cały czas, to jednak zwiększa prawdopodobieństwo popełnienia błędu – OlliOlli 2 to zdecydowanie nie gra, do której można przysiąść na kwadrans; kluczem do sukcesu jest tu masterowanie, wielokrotne przechodzenie poziomów.

Dobrze więc, że wyglądają one teraz dużo lepiej niż w „jedynce”. Szarobure ulice oryginalu zostały zastąpione przez neonowe, żarowiaste kolory słonecznej Kalifornii,



► W OlliOlli nie jest już szaro i buro.

► Niektóre z późniejszych poziomów oferują wiele dróg przejścia.

x2

Bluntslide

x49

Nollie 720 Flip 180

x2

Bluntslide

x2

Bluntslide

x2

Bluntslide

x2

Bluntslide

x2

Bluntslide

x2

Bluntslide

x2

Bluntslide

OCENA

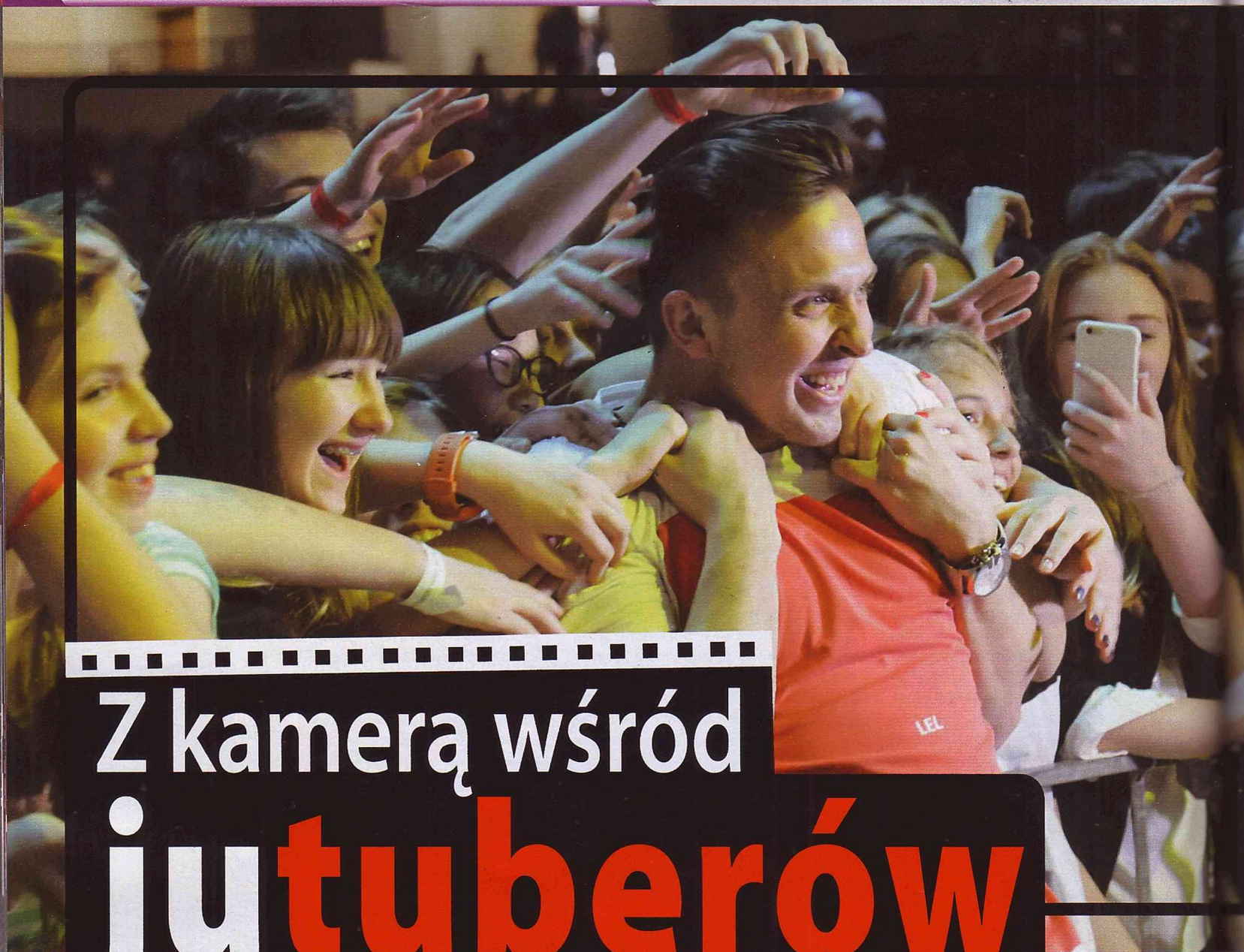
9

GRYWALNOŚĆ 9
 WIDEO 9
 AUDIO 8

doskonały gameplay
 fajnie wymyślona oprawa
 trudna!!

a ponieważ zgodnie z fabułą w „dwójce” bawimy się na planie zdjęciowym w (H)ollywood, niektórym trickom towarzyszą efekty specjalne, np. fajerwerki. Wyraźnie poprawiono też płynność animacji i – co ważne – wykrywanie kolizji. Dzięki temu OlliOlli 2 stało się niemal perfekcyjną zręcznościową grą, na poziomie (wybaczyć rozstrzał, chodzi o poziom jakości) Trials Evolution, Geometry Wars czy Pac-Man Championship Edition DX. Tyle tylko, że dużo od nich trudniejszą.

[CDA]



Z kamerą wśród jutuberów

■ Nurza się w kanałach: **Papkin**

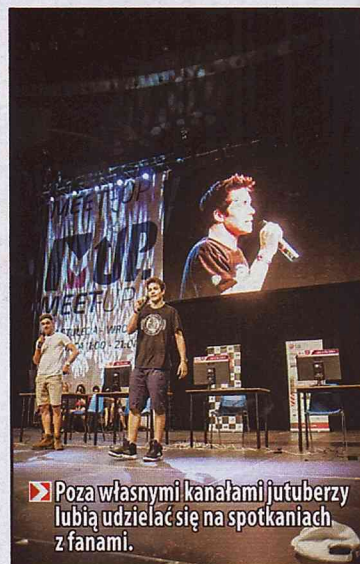
Proszę państwa, oto jutuber. A konkretniej: youtube'owy gracz (*Tuuscanalis lusor computari*). Nowoodkryty ssak (przez niektórych badaczy uznawany zresztą za pasożytniczego grzyba) nie doczekał się, dotychczas, rzetelnej publikacji pióra ekszynowych antropologów, stąd też – by nadrobić ewidentne braki w literaturze – wyprawiliśmy się w jego naturalne środowisko.

Natle jutubera gotującego (*Tuuscanalis coquere*) czy jutubera sportowego (*Tuuscanalis ars athletica*) podgatunek mówiący w Wiedźmina to rasowy drapieżnik. W kwietniowym zestawieniu YouTube Trends, przygotowanym przez firmę Sotrender, gracze uplasowali się wyjątkowo wysoko, trzecim najpopularniejszym kanałem w Polsce okazał się ten należący do reZigiusza (1 mln 658 tys. subskrybentów), tuż za nim rozmościł się Minecraft, gry i wiele więcej (niemal 1,3 mln), szóstą lokatę zajął z kolei Blowek (1 mln 208 tys.). Gra-

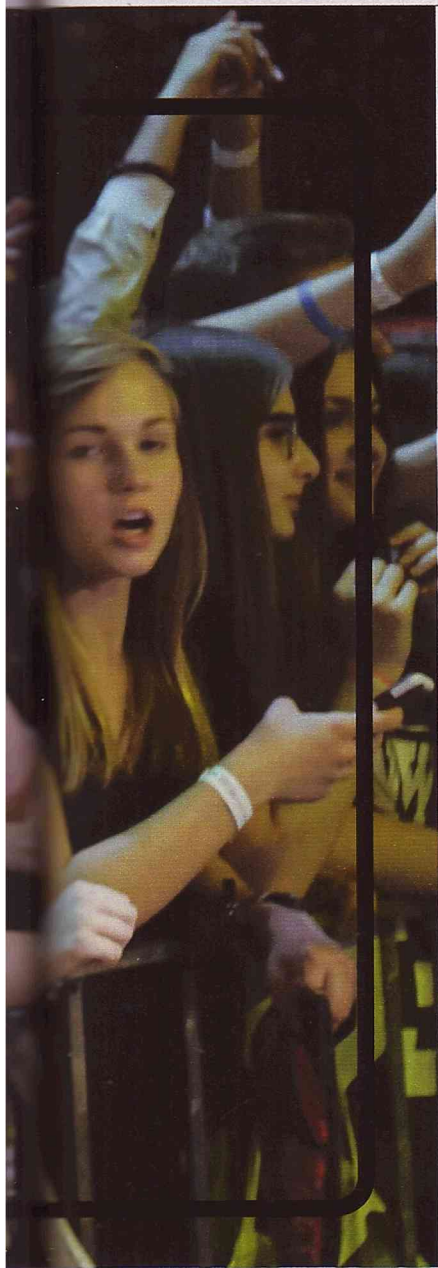
jący jutuberzy triumfowali również jako ci, którzy zgarnęli najwięcej nowych subskrypcji (izak Live) i mogli się poszczycić najlepszymi ocenami filmów (Gimper). Śmiało można powiedzieć, że choć ustępują oni (jeszcze?) Wardęgom i Abstrachujom tego świata (acz mniejszą oglądalność rekompensują sobie większą częstotliwością publikowania materiałów), to pośród kanałów tematycznych dzieł, rządzą i... zarabiają. Za udaną akcją marketingową dla dużej marki popularny jutuber może zainkasować nawet setki tysięcy złotych.

Radio Ga Ga

W „WebShows: sekrety wideo w internecie”, bodaj jedynej rodzimej publikacji zgłębiającej fenomen gatunku, Krzysiek Gonciarz nazywa jutuberów „ludźmi trzech dyscyplin” i twierdzi, że powinni oni łączyć talenty prezenterkie z umiejętnościami redakcji materiału i produkcji filmowej. Pod „talenty prezenterkie” podpada w pierwszej kolejności opracowanie konceptu, jakie stanie u podstaw kanału. Można zdecydować się na adaptację formatu, który odniósł już sukces gdzie indziej (przykładowo Niekryty Krytyk nie kryje się z inspiracjami formułą That Guy With The Glasses), bądź postawić na autorski pomysł. Dla *Tuuscanalis lusor computari* równie ważne jest odnalezienie obszaru, na jakim będzie żerował. Jak przyznaje w internetowym wydaniu The Washington Post Ryan Wyatt, odpowiadający na YouTube właśnie za gry, największą popularnością cieszą się materiały z Minecrafta (których opublikowano w serwisie ponad 42 miliony!), GTA, LoL-a, Call of



Duty i Fify. Z drugiej strony wpisanie się w niszę też nie jest głupie. Przemek Zalewski z Cenegi mówi nam, że polski dystrybutor chętnie współpracuje z graczami, którzy pasjonują się mniej znanymi tytułami z katalogu firmy:



IsAmUxPompa

Jak zacząć?

Jakby ktoś zadał mi to pytanie dwa lata temu, odpowiedziałbym tak: Minecraft za samą nazwę łapał wyświetlenia, a cò za tym idzie – suby. Ale dziś twórcy filmów z tej gry... na siłę pokazują, że są najlepszymi graczami w CS:GO. :) Mówiąc serio: gry wybieramy pod siebie, a nie pod widza, gra musi nam dawać FUN, bo jeśli będziemy nagrywać coś na siłę, widownia to zauważy i nas za to – brzydko mówiąc – zgnoi lub zwymyśla, że sprzedajemy się jak karpie z Lidl. Bądź autentyczny, a nie będziesz musiał wstydzić się tego, co robisz.

Polski YouTube jest wypchany po brzegi vlogami, kabaretami, prankami i różnego rodzaju show, więc jako nowy twórca mam bardzo małe szanse na wprowadzenie czegoś świeżego. I tu pojawia się pytanie: jak powstają następne kanały, które szybko zdobywają widownię? Już odpowiadam: każdy nowy, szybko rozwijający się jut-

ber to kolega już wcześniej znanego jutubera. Przykre, ale prawdziwe. Aby się wybić, potrzeba znajomości. W muzyce jest podobnie, nieważne, że śpiewasz lepiej od Dody, jeśli nikt cię nie wypromuje, to nic w tym biznesie nie osiągniesz. Jeśli jednak mimo wszystko masz tzw. jaja i chcesz spróbować swoich sił na YouTube, to na sam start wystarczą ci darmowy program do nagrywania OBS, mikrofon (polecam pojemnościowy) i tania kamera internetowa za mniej więcej 100 zł. Lepszy sprzęt dokupisz z zarobionych pieniędzy (Zasada 1: „nigdy nie rób na zjedzony chleb”).



Blówek

Kanały społecznościowe

Każdy chce osiągnąć sukces jak najszybciej, ale to wymaga pracy. Nie tylko przy tworzeniu materiałów, powinniśmy też dbać o wizerunek. Media społecznościowe pozwalają nam być blisko fanów, a zarazem poszerzać zasięgi. Od początku starałem się dbać nie tylko o kanał oraz jakość materiałów, ale również o społeczność – utrzymywać kontakt poprzez częste posty na Facebooku, Snapchacie i Instagramie, spotkania czy pamiątkowe zdjęcia. Nasi widzowie doceniają możliwość porozmawiania z osobą, którą oglądają w internecie. Tworzymy swoje materiały dla nich i powinniśmy im pokazywać, że są dla

nas najważniejsi. Montaż oraz podkład muzyczny odgrywają niesamowicie istotną rolę, jednak najważniejsze jest kreowanie wizerunku. Spowoduje to, że coraz to lepsze marki będą chciały się u nas reklamować. Należy zatroszczyć się o, chociażby, udzielanie wywiadów w telewizji, radiu i w internecie.



– Szczególnie ważni są ludzie o wąskiej specjalizacji, np. grający głównie w F1 czy WWE. Takie osoby staramy się wspierać nawet na początku ich działalności – wystarczy kilka tysięcy subskrypcji.

Gdy już przyszła youtube'owa gwiazda naduma się nad swoim wizerunkiem i nad tym, w co to chce grać przed milionową gawiedzią, powinna – jakkolwiek banalnie to zabrzmiałoby – zaplanować nad komunikatem. Ten zresztą wyraża się nie tylko w tym, co mówimy

wizerunku, to ta sfera odpowiada w osiemdziesięciu procentach za to, jak jesteśmy odbierani!

Osoby obdarzonej atrakcyjnym (a zatem niskim „radiowym”) głosem chce się słuchać. Jeśli jednak z twojego gardła wydobywa się piskliwy półszept – nie stoisz na straconej pozycji, istnieją specjalne treningi mogące służyć obniżeniu barwy. Dobre operowanie głosem wymaga właściwej dykcji i artykulacji, kluczowe jest rów-

nię się youtube'owe bożyszcza, należy postawić na maksymalnie czytelny przekaz. Trudne słownictwo zwyczajnie nastolatków frustruje. Jak twierdzi Kacper Zdunek, zajmujący się w Gammellon obsługą medialną m.in. Błowska, Pashy i Nervariena: – Nie możemy posługiwać się elokwentnym językiem, wręcz przeciwnie – musimy mówić prosto i zrozumiale. Ten target lubi, kiedy komunikacja jest przejrzysta. Kwestie językowe niejako konkluduje Gonciarz, który przestrzega na łamach

Gringo wśród dzikich plemion

Wielogodzinna obserwacja zwyczajów pozwala zarysować pewną typologię. Jutuber grający typu reZi (*re-Zigius tuuscanalis lusor computari*), którego przedstawicielami są również Błówek czy Stuu, ma zazwyczaj na karku podobną liczbę wiosen co jego odbiorca. Mówi dużo i szybko, posługując się swobodną polszczyzną (rzadko będąc wulgarnym, a jeśli już, w jego języku pojawiają się przekleństwa lekkopiórkowego kalibru), żywiołowo przy tym gestykulując. Jego filmy trwają zazwyczaj po kilkanaście minut, uatrakcyjnione są zróżnicowaną modulacją głosu i mimiką, przekaz dodatkowo dynamizują też częste cięcia. Nieco inaczej atakuje swoją ofiarę jutuber grający starszy (*Antiquus tuuscanalis lusor computari*), a zatem – chociażby – RockAlone i Rojo. W tym przypadku montaż jest mniej inwazyjny (sporo materiałów nagrywanych jest wręcz na jednym rzucie), a tempo artykulacji – na tle młodszego pokolenia – ospałe. Ten >>

Dobry jutuber musi być równocześnie prezydentem, redaktorem i producentem.

do kamery, ale i jak mówimy. Na wymiar niewerbalny składa się m.in. ubiór, praca ciałem czy odpowiednia intonacja. I nie ma co tego lekceważyć. Według doktora Marka Kochana, specjalisty od autoprezentacji i kreowania

niez dostosowanie tempa do audytoryum. Mówiąc do osób młodych, trzeba nawijać szybciej. Rozważnie czerpie też z zasobów polszczyzny, bo kierując przekaz do grupy 13-17-latków, do jakiej często odwo-

swojej książki, aby nie wzorować się przesadnie na osobowościach telewizyjnych: *ich branża działa na nieco innych zasadach (...), mniej ważna jest naturalność, za to oczekiwania wobec warsztatu są dużo wyższe.*



► Najpopularniejsi traktowani są jak gwiazdy rocka. I nawet podobnie zarabiają.

Na YT, poza popularnością, można ugrać także setki tysięcy złotych.

Rojo Sprzęt i oprogramowanie

Przy produkcji korzystam z kilku kamer, internetowej (Logitech C910, przydatny do nagrywania twarzy na materiałach wideo z gier) oraz dwóch mobilnych (Sony HDR-PJ580 do vlogów oraz GoPro Hero 4 Black do dynamicznych relacji, np. Paintball z Rojem). Frapsem nagrywam materiały z gier (60 fps), po czym całość montuję oraz renderuję w programach Camtasia Studio 8 (proste, szybkie rzeczy) oraz Adobe Premiere Pro CS6 (zaawansowany, skomplikowany montaż z różnymi efektami/przejściami itp.). Stawiam na atrakcyjność (zarówno pod kątem audio, jak i wideo) oraz dynamikę montażu, jednocześnie stroniąc od sztywnej, telewizyjnej manieri.



Bywa, że to przedstawiciele prasy i serwisów branżowych przechodzą do pewnej defensywy, ustępując *Tuuscanalis lusor computari* pierwszeństwa przy wodopoju. Tak było chociażby podczas prezentacji Battlefielda 4 i Fify 2014, gdy Elektronicy zaoferowali właścicielom popularnych kanałów więcej stanowisk, w dodatku tylko gwiazdy YT miały możliwość zrzucania screenów i filmów z rozgrywki. Jak nawiązać współpracę, podpowiada Przemek Zalewski: – Decyduje nie tylko to, w jakie jutuber gra tytuły, jak wiele osób subskrybuje jego kanał i go śledzi. Ważna jest również dynamika wzrostu kanału oraz oglądalność materiałów na kilka dni od ich premiery. Grzesiek Szabla z polskiego Ubisoftu przyznaje, że firma bacznie przygląda się zwłaszcza zasięgom i raczej śledzi wyświetlenia niż subskrypcje.

typ kusi ofiarę dygresyjnością i większą merytoryką.

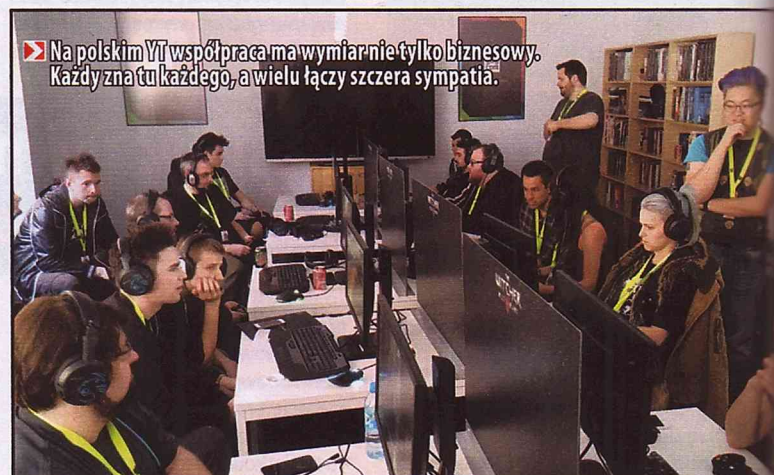
Pomimo pewnych cech wspólnych (przejawiających się chociażby w uczestnictwie w youtube'owych imprezach i publikacji rozmaitych Q&A) obie odmiany inaczej budują wspólną tożsamość z widzami. **Młodziaki pokroju reZiego czy Narucika stoją na uprzywilejowanej pozycji, bo – z racji wieku – funkcjonują w obrębie tego samego świata co ich odbiorcy.** Stąd też często włączają w materiały mamę, babcię czy siostrę, nawiązując do sytuacji w szkole, a w dodatku z łatwością posługują się językiem, jaki ich widzowie słyszą na co dzień. Starsze osobniki są bardziej merytoryczne i nierzadko starają się wykroczyć poza YT. Rojo kokietuje widzów, organizując sesje paintballa (już 22 edycje!) i wspierając młodych twórców gier (RojoFanGames), pod patronatem Rocka działa z kolei serwis Ja, Rock.

Wszystkich łączy jedno: stadny charakter. reZi włącza w swoje filmy żartobliwe przytyki w kierunku Stuu, wchodzi też w kolaborację z Czulkim czy MultiGameplayGuyem. izak, Rojo, Gimper, Isamu czy Mandzio mają długą historię wspólnych youtube'owych rozgrywek. Poza prywatnymi sympatiami kooperacja pozwala wypracować dodatkowe suby i kliki, nie zapominajmy też, że jutuberów często łączy wspólny menadżer. A czym się taki menadżer właściwie zajmuje? – Jestem człowiekiem od wszystkiego – mówi agent Rocka, Adam Zientarski. – Doradzam, organizuję, syję pomysły, odpisuję na maile, wymyślam i dogaduję kampanie marketingowe z firmami, których produkty nas interesują, działam jako PR-owiec, marketingowiec, grafik, negocjator i biorę na siebie czarną robotę. Pomagam mu w prowadzeniu głównego kanału RockAlone2k, sam prowadzę jego kanał RMaciaszek. Oprócz tego pozycjonuję filmy i moderuję komenta-

rze. To praca, którą wykonuje się praktycznie dzień w dzień 24 h na dobę.

Światła, kamera, akcja

W kwestii pozyskiwania materiałów jutuberzy stoją dziś na wysokiej pozycji i są przez żywicieli traktowani równorzędnie z tradycyjnymi mediami.



► Na polskim YT współpraca ma wymiar nie tylko biznesowy. Każdy zna tu każdego, a wielu łączy szczerą sympatią.



MultiGameplayGuy

Po nagraniu



Chcąc przyciągnąć uwagę tak widzów, jak i reklamodawców, warto zadbać o odpowiednią oprawę. Choć Rojo uczynił z trzeszczącego mikrofonu swój znak rozpoznawczy, Adbuster nakręcił pierwszy film z ręki, wykorzystując wyjątkowo nędzną kamerę, a Dem często chwytła nie za profesjonalny sprzęt, ale smartfona, **w niezbędne minimum należy włączyć (pół)profesjonalną kamerę, mikrofon, statyw i stosowne oprogramowanie**, którym „złapiemy” gameplaysy i zmontujemy materiał. Moi rozmówcy zgodnie przyznają, że od technicznej maestrii istotniejsze są pomysły i naturalność, cytowany już Gonciarz przestrzega wręcz przed... zbyt wysoką jakością materiału. Zdaniem vlogera stawia ona „wyrażną ścianę pomiędzy nadawcą a odbiorcą, podważając w ten sposób bardzo ważny fundament sieciowego wideo: bezpośredniość i naturalność przekazu”.

Na wrzuceniu filmu do sieci praca wcale się nie kończy, trzeba bowiem określić, czy i na ile filmowe siła, zastawiane przez drapieżnika, „chwyciły”. Profesjonalni jutuberzy korzystają w tym celu z oprogramowania służącego analizie aktywności na ich kanałach. A choć nawiązanie partnerstwa z YT daje nam dostęp do pewnych narzędzi analitycznych, to pomocny może być także zewnętrzny Social Blade, który dostarczy szczegółowych informacji o subskrybentach, podpowie, w jakich godzinach są oni najaktywniejsi (a zatem – kiedy najlepiej wrzucać nowe filmy) i pozwoli porównać statystyki z innymi jutuberami. Warto zainwestować też w VideoLC, bazę danych, która dzień w dzień będzie dla nas sumować wyświetlenia, komentarze i subskrypcje, a także porównywać je z ruchem, jaki generujemy zazwyczaj.

Kanapki z hajsem

Napisać, że na YouTube da się zarabiać, to banał, określić, ile – kwestia w najwyższym stopniu problematyczna. Sukces PewDiePie’a (za Social Blade: kasującego miesięcznie między 140 tys. a 1,4 mln dolarów) jest poza zasięgiem, trudno będzie też powtórzyć rezultat rodzimego czempiona (według Forbesa SA Wardęga zainkasował, i to na samym tylko filmie z psem-pajakiem, 400 tys. złotych!). **Dużo łatwiej wskazać źródła dochodu jutuberów. W sporej części będą to reklamy, jakie mogą zostać wykupione przez rozmaite firmy.** Ich oferty bywają zresztą naprawdę szczerze, ale konkretnych kwot nikt pod nazwiskiem nie poda. Jak twierdzi pragnąca zachować anonimowość

Najważniejsza jest ładna i chwytliwa miniaturka – coś, co będzie związane z filmem, a zarazem zaciekawi, w co ludzie będą klikać. Materiał trzeba też otagować – poza nazwą naszego kanału opatrzyć hasłami typu „gameplay”, „funny moments” czy „zagrajmy w...”. Sam wrzucam filmy o godzinie 14:00, 16:00 i 18:00 – to optymalny czas, wtedy na YouTube jest większość osób, które mnie śledzą. Ostatnia rzecz to, oczywiście, reklama. Jeśli nie mamy rozwiniętego kanału, a nie wystarcza nam własny fanpage,

proponuję udzielać się na forach dotyczących YouTube’a i tam próbować swoich sił. Pisanie z prośbą o podpromowanie do jutuberów nie kończy się za dobrze, zazwyczaj wysyłane do nas materiały są zbyt niskiego poziomu, aby można je było z czystym sumieniem polecić (choć zdarzają się wyjątki).

osoba związana z tą branżą, Abstrachu – za samo tylko użycie Citroena Cactus w filmie, „Czego NIE mówią kierowcy i pasażerowie” zainkasowali od producenta samochodu 100 tys. złotych, a podobna kwota wpłynęła na konto reZigiusza dzięki współpracy z Ministerstwem Edukacji Narodowej (z którym w myśl umowy jutuber promował szkolnictwo zawodowe, opowiadając na filmach o swoich praktykach i zajęciach w technikum). Jak przyznaje mój rozmówca: – *Nieoficjalna branżowa zasada mówi o tysiącu złotych za dziesięć tysięcy wyświetleń. Stawki są jednak często negocjowane, a ich wysokość zależy przede wszystkim od atrakcyjności wizerunku. Najlepsze „deale” robią na gromym YouTube Rock i Rojo, JDabrowski i (od bardzo niedawna) Gimper.*

Zanim do jutubera zgłoszą się znane marki, żywi się on przede wszystkim CPM-em (cost per one thousand ad views, innymi słowy: kwota otrzymywana za tysiąc wyświetleń reklamy). Jeśli nasz film zostanie obejrany przez tysiąc ludzi, którzy nie przeklikają reklamówki ani nie przyblokują jej Ad-blockiem, dostaniemy w Polsce ok. 3,5 dolara. Niemala, choć Hiszpanie

mogą oczekiwać 18 dolarów, a Amerykanie – nawet 25. Lekko licząc, Gimper i spółka kasują przy tym źródle kilka dodatkowych tysięcy miesięcznie. Bywa, że budżet jest też reperowany przez sklep z pamiątkami. Abstrachuje potrafili wyciągnąć na kosztach i gadżetach nawet kilkadziesiąt tysięcy złotych – i to jeszcze zanim przekroczyli milion subskrypcji. Sporo można też upolować na tzw. reflinkach, czyli odnośnikach do stron proszących użytkownika o rejestrację. Mój rozmówca wspomina, że twórcy Pewnej Produkcji z Czołgami wypłacali jutuberom po sześć dolarów za każdego widza, który wejdzie do gry i nabije kilka poziomów. Jednocześnie przyznaje, że to akurat źródło dochodu bywa problematyczne ze względu na to, że reklamodawcy lubią obwarowywać reflinki skomplikowanymi regulaminami i – przykładowo – potracać z wypłat spore sumy, jeśli właściciel kanału aktywnie namawia swoich użytkowników do tworzenia kont.

A skoro już nieelegancko zaglądaliśmy do portfeli, to przynajmniej zakończmy pozytywnym akcentem: jutuber może zrobić ze swoją popularnością wiele

dobrego. Przykładem niech będzie reZigiusz, który dzień przed ubiegłorocznym Sylwestrem ogłosił, że dochód, jaki jego sklep wypracuje 31 grudnia, zostanie w całości przeznaczony na wsparcie dla Wojewódzkiego Szpitala Rehabilitacyjnego dla Dzieci w Jastrzębiu-Zdroju. Efekt? Chłopak zebrał aż 138 tys. złotych!

Ogrody youtube’owe i ich magia

Podczas gdy stacje telewizyjne rokrocznie tracą widzów, **zasięgi i wyświetlenia jutuberów systematycznie rosną.** Walcząc o oglądalność i poczytność, stare media wychowały sobie widza, który nie potrafi na długo skupić uwagi na przekazie. Widza, który oczekuje konkretnego, najlepiej zresztą atrakcyjnie podanego. I w tę właśnie potrzebę właściciele popularnych kanałów wpisują się pierwszorzędnie. Nikt nie czuje potrzeb współczesnego konsumenta mediów tak dobrze jak gwiazdy YT i nikt nie reaguje równie zręcznie na nowe trendy. Chociażby z tej przyczyny wypada pochylić przed nimi głowy i uważnie przyglądać się temu nowemu gatunkowi. [CDA]

reZigiusz

Jakich błędów unikać?

Zacznijmy od technikaliów: trzeba poświęcić czas adnotacjom, opisom, tagom, linkom i oprawie, bo ludzie muszą się odnaleźć w tym, co chcemy im pokazać. Najważniejsze jest jednak wycucie trendu. W internetach moda zmienia się bardzo szybko, a gra ma krótki okres życia. Musisz być cały czas na bieżąco, non stop przeglądać sieć. Być nie tylko twórcą, ale przede wszystkim konsumentem.

Nie polecam nagrywać na siłę, internet pełen jest znawców, którzy błyskawicznie wytkną ci, że wygadujesz głupoty. Trzeba być świadomym tego, co chce się przekazać. Do odcinka należy się przygotować, stworzyć sobie jakiś zarys, kon-

spekt. Nasz widz chce energii, spontaniczności, ale i pewnego znanstwa. Swoją drogą warto poświęcić dużo uwagi montażowi. Zmontowanie filmu zajmuje mi na ogół od 4 do 6 godzin, ale przez to kilka lat nauczyłem się, że trzeba wycinać gafy, opracować fajne przejścia i utrzymywać wysoki poziom intensywności filmu. Jeśli nie orientujecie się w temacie Adobe’a czy Camtasii – polecam internetowe tutoriale.



Pożegnanie małego wojownika

■ Zapalał znicz: **Papkin**

Od maja nad Polską krąży Dzikie Gon, który chyba faktycznie jest zwiastunem klęsk. Sukces jednego polskiego studia zbiegł się z bankructwem innego, a choć Reality Pump pożegnało się z graczami w wyjątkowo kiepskim stylu, przez niemal dwadzieścia lat istnienia krakusi dali nam masę powodów do dumy.

Jest rok 1995, w Bielsku-Białej kona właśnie Studio Filmów Rysunkowych, na którego gruzach powstaje rodzima filia TopWare. Niemiecki wydawca zdążył już podbić nadreński rynek (na pewnym etapie przejmując kontrolę nad siedemdziesięcioma procentami tamtejszego obrotu), a polskie studio ma być kolejnym etapem jego ekspansji w Europie Środkowo-Wschodniej.

Rozpalamy polano

Graficy i animatorzy, którzy jeszcze kilka miesięcy wcześniej pracowali nad odcinkami „Reksia” czy „Bolka i Lolka”, znajdują zatrudnienie przy produkcji **Jacka Orlando, ręcznie rysowanego point'n'clicka inspirowanego klasyką czarnego kryminału**. Równolegle rekrutuje krakowski oddział studia, który ma służyć większemu bratu pomocą, a przy okazji dłużyć nad programami użytkowymi. Pracę obu zespołów koordynuje ówczesny prezes Marek Wylón.

Tymczasem Mirosław Dymek, student IV roku Akademii Górniczo-Hutniczej, tworzy w przerwach między zajęciami silnie inspirowane Warcraftem Knights & Merchants, produkcję, która po zaangażowaniu w proces kilku kumpi ze szkolnej ławy i sześciu miesiącach intensywnych prac zapisze się w historii jako pierwsza strategia czasu rzeczywistego rodem z Wisły. Dymek zabiera swoje dziełko do firmy User, w której chce się zatrudnić. Sęk w tym, że wydawca źle rozumie intencje młodziutkiego projektanta i wcale nie traktuje tytułu jako interaktywnego CV. Jego przedstawiciel wyraża grą zainteresowanie, mimo że kręci nosem na obco brzmiący tytuł, stąd też pada decyzja, by przemianować RTS-a na swojsko brzmiących Polan. Choć z debiutu Dymka wionie amatorką, odnosi on pewien lokalny sukces. Mało tego – pod piracką banderą rodzima gra przedostaje się na Zachód, gdzie funkcjonuje zresztą jako amatorsko zangielszczone



► Ekipa w 2002 roku – dziś pracownicy Reality Pump w większości pozostali w branży, ale zasilają już inne studia developerskie.

„Slaves” (nieudolny tłumacz miał chyba na myśli „Slavs”, czyli „Słowian”).

Ziemia obiecana

Wylón dostrzega w Dymku potencjał, prezes odwiedza młodego developera w akademiku i składa mu ofertę pracy w krakowskim oddziale TopWare. Nowy nabytek odwiedzająca się pomysłem na **Earth 2140, futurystyczną strategię czerpiącą garściami z Command & Conquer**, która doczeka się później dwóch kontynuacji i na dobre zaznaczy krakowskie studio na branżowej mapie. Dość niespodziewanie produkcja rozchodzi się w naprawdę dużym jak na ówczesne czasy nakładzie 300 tys. sztuk (z czego aż 150 tys. sprzedaje się w Niemczech, a 15 tys. w Polsce). Pomimo mocno średniego scenariusza sukces sprzedażowy odnosi również bielski Jack Orlando. Duża w tym zresztą zasługa niemieckiej centrali, która rozprowadzała premierowe edycje obu

tytułów w cenie 40 złotych. A były to czasy, w których za nowe gry liczono sobie 3-4 razy tyle.

Kraków zaczyna górować nad bielskim oddziałem, jaki tworzy jeszcze (już jako ToonTRAXX) trzy części Kurki Wodnej, nieskomplikowanego i prząsnego, acz całkiem grywalnego celownicza, po czym ostatecznie skupia się na działalności wydawniczej. Zespół Dymka opracowuje tymczasem kolejnego Eartha, tym razem oznaczonego numerkiem 2150, a także próbuje odebrać się od strategii czasu rzeczywistego (patrz: nieco już zapomniane Heli Heroes). Po wydawniczych zawirowaniach studio zmienia nazwę na Reality Pump i wydaje w 2003 roku drugą część Polan (poza Polską funkcjonujących pod nazwą Knightshift). Ta zresztą, jak protoplastka, garściami czerpie z Warcrafta (choć tym razem z trzeciej jego odsłony) i też stara się pożenić RTS-a

Wielcy Niedoszli

Tuż przed premierą Raven's Cry'a prezes Reality Pump, Tadeusz Zuber, zdradził nam w wywiadzie, że studio zamierza wrócić do jednej ze swoich starych marek – stworzyć trzecią część Two Worlds, dokończyć zarzucone Sacrilegium albo zabrać się do kolejnej odsłony serii Earth. Szkoda, że nie będzie ku temu okazji. Na tych akurat wodach krakusi czuli się znacznie pewniej.



► Polanie 2 to nadszpiegowanie udana polska odpowiedź na sukces Warcrafta.

► Stworzenie Iron Sky'a było jednym z największych – i jednym z ostatnich – błędów producenta.



► Two Worlds II – w erpegach twórcy czuli się najpewniej.



zrolplejem. I to z dobrym skutkiem – Eld nagradza grę na naszych łamach oceną 9/10, konkludując: „ze świecą można szukać równie udanego połączenia”. Dwa lata później debiutuje Earth 2160.

Zespół rozrasta się do trzydziestu kilku osób, z których część tworzy silnik GRACE, autorską technologię, która stanie się podstawą dla ostatnich, mocnych kart w talii Reality Pump. W czerwcu 2007 do sklepów trafia Two Worlds, inspirowane Gothikiem action RPG, jakie mimo mieszanych ocen rozchodzi się w więcej niż milionie egzemplarzy. Wynik ten został pobity ponaddwukrotnie przez sequel, którego samodzielny dodatek, Pirates of the Flying Fortress, zbiera w mediach wysokie noty i daje nadzieję na pełnoprawną część trzecią.

Czarne chmury

Problemy Reality Pump zaczynają się przy amerykańskiej premierze Two Worlds 2, na której to ani TopWare, ani Reality Pump nie zarobiły ani centa. Na chwilę po wydaniu tytułu South Peak, firma zajmująca się dystrybucją gry na terenie USA, ogłasza upadłość, a przychodzi z polskiego tytułu idą w całości na poczet spłaty zobowiązań spółki.

Mimo to trzecia część Dwóch światów wisi w powietrzu. Zamiast tego studio niespodziewanie ogłasza prace nad Sacrilegium, survival horrorem z wampirami w rolach głównych, mającym nawiązywać do rozgrywką do wydanego chwilę wcześniej Alana Wake'a. Jak wspomina Dymek: – TopWare nie chciało, żeby tytuły z serii Two World wychodziły zbyt często, bo w ten sposób marka rozmieniałaby się na drobne. Sacrilegium miało być przerywnikiem. Projekt bardzo się jednak rozrósł, a nam zaczęły się kończyć środki. Wówczas pojawił się pomysł powrotu do Two Worlds i przez kilka tygodni opracowywaliśmy plan stworzenia MMO.

Prosząc o anonimowość byli pracownik ujmuję sprawę dosadniej: – Niemcy zaczęli „kombinować”, co robić, żeby nie zająć się TW3, na które wszyscy czekali.

Zapadła dziwna decyzja o rozpoczęciu prac nad Sacrilegium, która – z tego, co wiem – nie była poprzedzona żadnymi badaniami rynku i wynikała z kaprysu wydawcy. Po pewnym czasie gra zaczęła fajnie wyglądać, niestety zarząd popełnił kolejny błąd, wstrzymując tytuł i zaczynając produkcję Iron Sky'a (znów zresztą pod wpływem impulsu). Jak się skończyło – pamiętamy. Kosmiczny symulator lotu uzyskał na Metakrytyce wstydlive 49%. Kilko ludzi, którzy nie chcieli zaangażować się w projekt, ale dalej robić erpegi, przeszło na chwilę przed jego wydaniem do CD Projekt Red.

Zostawcie Titanica

Tuż po premierze Iron Sky'a Dymek zmienia pracę i przechodzi do studia o wymownej nazwie Better Reality. Nie do końca zresztą z własnej woli. – TopWare chciało przyciąć nam budżet. Kiedy wypaliłem podczas Gamescomu, że może najpierw powinni zapłacić zaległe pensje pracownikom – w ciągu jednej minuty, po siedemnastu latach w jednej

firmie – straciłem pracę. Do kraju wróciłem z Kolonii autobusem – już jako wolny człowiek – opowiada.

Po Dymku prezesurę studia przejmuje Tadeusz Zuber, mogący zresztą pochwalić się podobnym stażem w krakowskim studio. Nowy szef szybko musi zmierzyć się z poważnym kryzysem. Po otwarciu przez CD Projekt Red krakowskiego oddziału na zmianę barw klubowych decyduje się aż kilkunastu jego pracowników. Jak mówi nam anonimowo jeden z tych, którzy zostali w RP: – Owszem, był to cios, ale dość szybko odbudowaliśmy straty. Po rozpoczęciu prac nad Raven's Cry'em doszło trochę nowych ludzi. Ale i tak za mało, aby uporać się z grą w wyznaczonym terminie. A skoro już o Raven's Cry'u...

Kruk zapłacze

Pośrednio epitafium napisali naszym krajanom Finowie z Octane Games, którzy po czterech latach produkcji Kruczego Łkania wciąż byli daleko od posłania tytułu do tłoczni. Wydawca odsunął developerów od projektu, co nie było zresztą dla krakusów najszczęśliwszą wiadomością. Pierwsza wersja Raven's Cry'a niemal w całości trafiła do kosza, a Polacy zaczęli produkcję właściwie od zera. O trudnej relacji, jaka zaczęła wówczas funkcjo-

wspomina Filip Szeląg, były gameplay designer: – Do końca pracowaliśmy nad patchami i dodawaliśmy nową zawartość. Większość pracowników chciała, żeby firma dalej funkcjonowała. Dla wielu z nas Reality Pump to był drugi dom i druga rodzina, niektórzy przepracowali tu szczęśliwie kilkanaście lat. Bardzo duża w tym zasługa Tadeusza (Zubera – dop. red.), który nawet jako CEO zawsze potrafił utrzymać w studiu dobrą atmosferę. Po bankructwie developera jego pracownicy rozeszli się

Studio, które sprzedawało miliony gier na długo przed Wiedźminami i Dying Lightami.

nować na linii Reality Pump – TopWare, jeden z byłych projektantów mówi tak: – Ustalono nierealne założenia i obwarowano je nierealnymi terminami. Niemcy nie słuchali naszych uwag. Przekładali premierę o kilka tygodni, gdy gra wymagała jeszcze wielu miesięcy pracy. Wtedy też zaczęły się problemy z płatnościami. W czasie, gdy większość pracowników siedziała w firmie po 12-14 h dziennie, zaległości sięgały dwóch-trzech miesięcy. W końcu Niemcy popełnili największy błąd, wydając Ravena na Steamie bez naszej zgody. Gra była nieprzetestowana, nieskończona, w dodatku sprzedawana za kosmiczne pieniądze. Spalili ten tytuł, a niestety cały hejt spadł na nas.

Mimo to Reality Pump dłużej nad grą aż do ogłoszenia bankructwa. Jak

do innych krakowskich studiów, ok. 10 osób zatrudnił Bloober Team, część projektantów przejęły też CD Projekt Red i Teyon.

Przykro żegnać developera, którego produkcje zyskiwały uznanie zagranicą i sprzedawały się w milionowych nakładach na długo przed Wiedźminami i Dying Lightami. Studio, które potrafiło zaoferować wartościową rozgrywkę w czasach, gdy polski gamedev kojarzył się z symulatorami malucha i platformówkami opychanymi w supermarketach po cenie paczki papierosów. A choć na jego łabędzi śpiew patrzeć było przykro... Cóż – o zmarłych mówi się ponoć albo dobrze, albo wcale. Spoczywaj w pokoju, Reality Pump. [GDA]

KONAMI

JAK WIELCY NIE UPADAJĄ?

■ Nabiera powietrza: Kamil „Berlin” Krupiński

„Konami zachowuje się tak, jakby E3 2010 nigdy się nie skończyło”, stwierdził spikain, kiedy okazało się, że Silent Hills jednak nie powstanie. Ich konferencja była jedną z największych kompromitacji w historii naszej branży – teraz obserwujemy podobne pasmo porażek. Nie wiemy tylko, kto tym razem będzie się śmiał ostatni.

Połowa marca 2015 wygląda trochę jak powtórka z czerwca 2010. Zaczęło się od wyrzucenia nazwiska Hideo Kojimy z materiałów promocyjnych wszystkich części Metal Gear Solid. Potem pojawiły się informacje o tym, że zarówno Hideo, jak i jego pracownicy stracili etaty – przerobiono ich w wykonawców na umowach. Razem ze zwinięciem w ten sposób Kojima Productions (i przemianowaniem na Konami Los Angeles i tym podobne) w sieci pojawiły się oferty pracy dla

specjalistów z różnych dziedzin, którzy chcieliby prowadzić w przyszłość pozabawioną ojca serię. Chwilę później anonimowi pracownicy podzielili się informacjami, w które aż nie chce się wierzyć (m.in. restrukturyzacja firmy oznaczająca łączenie działów, gigantyczny chaos i prowadzenie pracowników do załamania i wręczania wypowiedzeń, co ma zastąpić masowe zwolnienia). Na koniec gruchnęła jeszcze informacja, że planowany restart Silent Hills jednak nie powstanie, jego grywalny

teaser zniknął z PSN-u, a firma wycofuje się z nowojorskiej giełdy. Konami dokonało tego wszystkiego w półtora miesiąca. W rankingu „kto szybciej rozwścieczy miliony fanów” przeskoczyło tym samym ostatnie dokonania EA, Warner Bros., Ubisoftu i Square Enix, a – jak wiecie – niełatwo rywalizuje się z nimi w tej dziedzinie.

Niezależnie od tego, czy to wszystko jest kolejną ściemą Kojimy (a przestaje na to wyglądać), fani Metal Gear Solid i Silent Hills są wściekli. Nie wiedzą, na czym stoją i czego mają się spodziewać, a przez lata nauczyli się już, że widząc słowo „Konami” w nagłówkach newsów, należy spodziewać się najgorszego. Wiele razy okazywało się, że ich ulubione serie były z dnia na dzień kasowane lub rujnowane przez kaprysy nieprzewidywalnego zarządu. Dlatego też ta nieszczęsna konferencja na

E3, podobnie jak ostatnie wydarzenia, niektórych bawi jak rzadko co w tej branży, ale innym wygląda bardziej na smutne przedstawienie bez happy endu. Niezależnie od tego, czym trwające ostatnie trzy miesiące zamieszanie się okaże, dla graczy przez następne lata będzie kolejnym przykładem porażki, która nie powinna była mieć miejsca. Czasami zapominamy tylko, że nie jesteśmy pępkiem świata.

Z perspektywy gracza historia Konami wygląda dość smutno: od początku swojego istnienia próbowało wbić się na podium najważniejszych zawodników w branży, ale niemal za każdym razem, kiedy wyciągało rękę po złoty medal, potykało się i leciało twarzą prosto w błoto. Chociaż wydawali setki produkcji na przeróżne platformy, po latach pamiętamy głównie o kilku wielkich seriach. Chociaż mają w rękach

Best of Konami



Metal Gear (1987-2015)

Warto zacząć od: Metal Gear Solid (PSX)

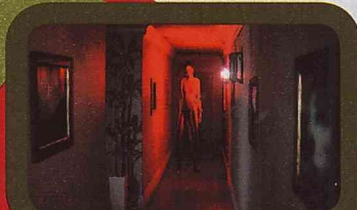
Seria, przez którą zaczęło się całe to zamieszanie, ukochane dziecko Hideo Kojimy. A przy tym ciągnąca się od wielu, wielu lat telenowela szpiegowsko-wojenna z elementami komedii, fantasy, horroru i dramatu. Skradanka zmieszana z akcją, powaga zmieszana z całkowitym bezsenssem, poruszające i powalające niespotykaną w grach głębią tematy postawione obok bossa na rolkach i wampirów tańczących flamenco. Jednym słowem: cudo!



Silent Hill (1999-2012)

Warto zacząć od: Silent Hill albo Silent Hill 2 (PSX/PS2)

Marka, która rezonuje z ludźmi na tyle, że udało się jej nawet nie przepaść haniebnie, kiedy przerobiono ją na hollywoodzki film. Tym większa szkoda, że ładnych parę lat temu Konami postanowiło serię pogrzebać, oddając ją w ręce firm, które nie były w stanie jej w odpowiedni sposób udźwignąć. Silent Hills, kolaboracja Kojimy, del Toro i Reedusa, miała postawić ją z powrotem na nogi. Niestety wygląda na to, że nic z tego nie wyjdzie.



Konami Code

Po prawej widzicie obrazek promocyjny z gry Gradius, klasycznego shoot 'em up, który trafił na automaty i konsole wiele, wiele lat temu: w tym roku obchodzi swoje 30-lecie. To właśnie w jego Famicomowej/NES-owej wersji po raz pierwszy pojawił się Konami Code, czyli kod na power-upy. To sekwencja przycisków, którą znać wypada, bo w większości gier Konami prowadzi do interesujących wyników. Ale to też kod na tyle popularny, że działa nie tylko w grach: wiele stron internetowych pozwala się nim pobawić (zobaczcie na konamicodesites.com).

A, wcisnąć trzeba oczywiście: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

wiele genialnych, kultowych tytułów, nie pilnowali ich wystarczająco i **ciągnie się za nimi opinia firmy, która niczego nie potrafi zrobić dobrze**. Nie bez powodu Twitter niedawno zagrzmiał od podśmiejuch pokroju „Hideo Kojima, Guillermo del Toro, Norman Reedus, Silent Hill – tylko Konami mogło to spieprzyć”. I chociaż odnosili sukcesy na przeróżnych polach, wytykamy im porażki w tej dziedzinie, która dla nas jest najważniejsza.

Uporczywie nie chcemy zauważyć tylko, że gry konsolowe przestały być dla nich priorytetem już dawno temu i wcale nie powinniśmy się zdziwić, kiedy okaże się, że właśnie patrzymy na to, jak spychają tę akurat gałąź swojego biznesu na dalszy plan. Jeżeli cofniemy się o krok i spojrzymy na to wszystko z perspektywy potencjalnego inwestora, zobaczymy, że w tym szaleństwie jest metoda. Bolesna dla nas, ale powinniśmy byli się przyzwyczaić do tego, że w przypadku Konami mamy do czynienia z historią ciągłego rozwoju i ewolucji: adaptowania się do rzeczywistości za pomocą szybkich, brutalnych zrywów charakterystycznych dla wielkich korporacji, które przegapiły właściwy moment na wprowadzanie zmian i próbują nadrobić to workami pieniędzy i restrukturyzacjami.

Unosząc się na falach

Kagemasa Kozuki rządzi w Konami do tej pory, a zaczął dawno temu, w 1969 roku, kiedy uznał, że dałoby się zarabiać na szafach grających. Wypożyczał je

japońskim knajpom, a biznes kręcił się chociażby dzięki inwestycjom w licencje, dzięki którym niektóre hity leciały tylko na jego maszynach. Z czasem ofertę rozszerzyli o maszyny do pachinko (niesamowicie popularna w Japonii gra hazardowa) i pinballa – bezbłędnie wyczuł też po zagranii w Ponga, że automaty wkrótce przyniosą tym, którzy w nie zainwestują, bardzo, bardzo dużo pieniędzy. Kiedy w 1978 Taito wypuściło Space Invaders, a cała Japonia oszalała na punkcie strzelania do kosmitów, stało się oczywiste, że miał rację – ale pomimo kilku nieśmia-

Biznesmeni będą śmiać się ostatni. Naszym kosztem.

łych prób zawojowania tego rynku to nie jego firma odniosła sukces. I jak się okazało, jeszcze przez wiele lat właśnie w ten sposób – szczęście w nieszczęściu i pech w farcie – losy Konami miały się toczyć.

Pod koniec lat 70. Kozuki zainwestował w oddziały mające wymyślać świetne gry, a potem w sprzęt, który byłby w stanie je udźwignąć, i stosunkowo szybko udało się wydać pierwszy hit, Scramble. Zdecydowano jednak, że możliwość szybkiego przenoszenia innych tytułów na hardware tego samego automatu jest ważniejsza niż porządne zabezpieczenia. Po jakimś czasie, chociaż firma zarabiała sporo, zaczęła więc tracić potencjalny zysk, bo jej świetne produkcje kopiowano na



potęgę. Co gorsza – chociaż pracownicy Konami byli w stanie tworzyć wtedy marki, które pamiętamy do dzisiaj, ich firma nie była w stanie zadbać o rozpoznawalność swojej nazwy, przez co pochwały trafiały nie tam, gdzie powinny. Zbierali je dystrybutorzy i partnerzy biznesowi, pakujący swoje loga w bardziej widoczne miejsca: Scramble kojarzone było ze Stern, amerykańskim dystrybutorem, a nawet Froggera postrzegano – do tej pory! – jako kultowy klasyk Segi. Zresztą i wiele lat później uwielbiane do dzisiaj serie cierpiały z powodu przedziwnych decyzji związanych z nazewnictwem – jak Castlevania, która co chwilę traciła znaczenie na rynku, bo w samej Japonii znana jest pod kilkoma różnymi nazwami (np. Akumajō Dorakyura, Dorakyura i Kyassuruvania).

Ale budżet jakoś się dopinał – pieniądze wlatywały na odpowiednie konta i na obradach zarządu narzekano tylko, że mogłoby być ich więcej. Trudno powiedzieć, czy szefostwo składało się (i składa nadal) z ludzi przesadnie ambitnych, czy po prostu niecierpliwych – podejmując bardzo poważne decyzje mające wieloletnie konsekwencje, zapominali o prostych rzeczach, które często podkładały nogę świetnym pomysłom. Dlatego nawet kiedy Konami, jako jedna z pierwszych japońskich firm zajmujących się grami, postanowiło założyć oddziały w Stanach i Europie, wybrało na restrukturyzację moment, w którym rynek automatowy już się powoli zwinął. I chociaż trafiały im się ogromne hity i powoli wypracowywali sobie markę równoznaczną z jakością, nie było sumy i pozycji, która by ich zadowolila. Konami miało być na szczycie. Musiało się więc rozwijać i zmieniać bez przerwy. »



Pro Evolution Soccer (1998-2015)

Warto zacząć od: Pro Evo 6

Choć piłka nożna najpopularniejsza jest w Europie i Ameryce Południowej, najlepsze jej symulacje powstają w innych miejscach. Przed rozpoczęciem dominacji kanadyjskiego oddziału Electronic Arts karty rozdawali Japończycy z Konami dzięki swojej serii Pro Evolution Soccer (znana na rodzimym rynku jako Winning Eleven). Najbardziej kultową częścią jest „szóstka”, po której seria nieco podupadła – ale ostatnio znów jest (była?) na fali wznoszącej na tle lekko „zależałej” Fify.



Castlevania (1986-2014)

Warto zacząć od: Castlevania: Symphony of the Night (PSN, XBLA, PSX, Saturn)

Seria, która rozkochała w sobie hardkorowców, ale nigdy nie przebiła się do świadomości mas. Niektórzy, na przykład Konami, winią za to charakter rozgrywki i klimat. Inni, na przykład fani, winią z kolei Konami, które nie mogło zdecydować się, czym seria ma być, jak ją nazwać, a przede wszystkim nie miało ochoty wydać pieniędzy na jej promocję. Nie wiadomo, jaka czeka ją przyszłość... ale jeden z jej ojców wziął sprawy w swoje ręce i tworzy już duchowego następcę Castlevanii – Bloodstained.



Ciągle nie tonąc

Nintendo po sukcesie NES-a było tak mocne, że dyktowało swoim partnerom warunki, które ci musieli przyjmować. **Wiele studiów, w tym Konami, dostało limit wydawania pod swoją nazwą tylko pięciu gier rocznie** (obchodzony poprzez tworzenie różnych firm krzaków). Mieli też poważny problem, bo premiera SNES-a była przesuwana tylko po to, by wycisnąć jeszcze trochę pieniędzy ze starzejącego się ośmiobitowego NES-a. Partnerzy tracili, ale ojców Mario to nie obchodziło. Ta arogancja trwała aż do premiery Nintendo 64, kiedy brak wsparcia ze strony twórców, do tej pory klęczących przed Nintendo, nareszcie trochę otrzeźwił firmę Hiroshiego Yamauchi. Konami wołało pracować z Sega, dogadało się też z Sony i właśnie na ich platformach przez wiele lat miały pojawiać się najlepsze tytuły. Jeden z szefów powiedział zresztą szefowi amerykańskiego Nintendo prosto w twarz: *– Zaryzykujemy, że niedługo będziecie bardziej potrzebować nas niż my was.* Miał rację.

Lata 90. były dla Konami niesamowite: ich gry powszechnie uwielbiane, chwalono i wspomina się je ciepło do tej pory. Wystarczy wymienić serie Silent Hill, Metal Gear Solid, Dance Dance Revolution czy Suikoden. Warto jednak pamiętać, że to firma, która wydała w tamtych czasach ponad sto produkcji na kilka różnych platform. Wyobraźcie sobie, ilu ludzi musiało nad tym pracować i ile pieniędzy to kosztowało. Wyobraźcie sobie też, ile to wszystko przyniosło zysku. Pech przyszedł w trakcie kolejnej generacji konsol – za czasów PlayStation 2. Tworzenie gier zaczynało kosztować coraz więcej, było coraz trudniejsze, a firma stała się zbyt wielka i okazała się zbyt rozwarstwiona, by była w stanie je produkować taśmowo, jak do tej pory. Mniej tytułów, ale za to droższych do stworzenia, oznaczało mniej pieniędzy i większe potencjalne straty, jeżeli coś by się nie udało. Wtedy jednak ciągle nie były to sumy, które mogły firmę pokroju Konami przerazić. Dopiero po premierze

➤ Kto by się spodziewał, że zachowanie Pyramid Head można będzie określić jako artystyczną impresję na temat tego, co Konami robi ze swoimi największymi seriami.

PS3 i X360 okazało się, że nasza branża stała się polem minowym: kapryśnym rynkiem, na którym ryzyko porażki jest na tyle wielkie, że czasami nie warto w ogóle wchodzić na ring.

Koło ratunkowe

Mimo wszystko Konami tworzyło sobie plan awaryjny od wielu, wielu lat i było całkowicie bezpieczne, nawet jeżeli zdecydowałoby się wycofać z naszej branży całkowicie. Nie stawiało tylko na gry, sprzęt i związane z tym sprawy, jak chociażby Nintendo. Ich biznes był rozbity na kilka różnych działów zajmujących się zupełnie innymi aspektami. Nie myślimy o nich, bo rzadko kiedy mamy z nimi do czynienia. Ale to one właśnie dobitnie pokazują, że to nie my – gracze – jesteśmy pępkiem świata.

Konami nigdy nie pozbyło się swoich fabryk tworzących automaty, zamiast tego zakładało kolejne. Zmieniało tylko ich zadania zgodnie z potrzebami rynku, czyli w pewnym momencie po prostu pożegnało się z produkcjami, które lepiej sprawdzają się w domu. Japońskie salony gier pełne są ich maszyn z tytułami tanecznymi i muzycznymi, to oni też jako pierwsi mieli działające „guitar hero”. Inny dział ciągle produkuje maszyny do pachinko, a kolejny dostarcza automaty do kasyn w Stanach Zjednoczonych. Jeszcze inny związany jest z fitnesssem – robi

wszystko, od sprzętów treningowych, po napoje izotoniczne. To stabilne źródła przychodów, które nie są tak bardzo zależne od humorów klientów jak nasza branża.

Problem polega na tym, że **prawdopodobnie patrzymy na koniec pewnej ery w historii Konami.** Nie od dzisiaj wiadomo, że japońskie firmy zwracają się w stronę gier społeczno-sciowych, komórek i tego typu „pierdół”. To biznes, który przynosi niewiarygodne pieniądze, ale głównie w Azji, przez co większość wydawanych tam tytułów nawet do nas nie trafia. I Konami też zarabia od dawna krocie właśnie w ten sposób: czy więc nie byłoby rozsądną decyzją pozbycie się ryzykownych gier AAA na rzecz czegoś, w czym stracić równie dużo jest trudno? Ten kierunek rozwoju zapowiedział niedawno jeden z szefów, ogłaszając, że firma skoncentruje się na tytułach mobilnych i rozważy sprzedawanie większych gier, ale we fragmentach (np. w formie dema z dodatkowymi trybami za dopłatą).

Tonąc

Miałem okazję porozmawiać z Kojimą i pracownikami jego studia w okolicach premiery Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. Byli trochę zdziwieni, że nikt na Zachodzie nie traktuje poważnie świetnie sprzedanego Peace Walkera, bo był wydany na PSP – wszy-

szy zachodni dziennikarze pytali go ciągle o to, kiedy będzie kolejna prawdziwa część serii. Po to powstaje więc „piątka”, ale w trakcie naszego krótkiego wywiadu pojawił się też inny wątek. Wszyscy obecni – m.in. Yoji Shinkawa, Kenichiro Imaizumi – posmutnieli, kiedy zaczął się temat produkcji mobilnych. Kojima stwierdził, że za pomocą Metal Geara chce pokazać, iż Japończycy ciągle potrafią robić prawdziwe gry dla prawdziwych graczy – że nie każdy jest specjalistą od monetyzacji i retencji w świecie mobilnych popierdolek. Było to inspirujące, ale po czasie, w kontekście tego, co się teraz dzieje, mam wrażenie, że nie malował wizji pięknej przyszłości – raczej wyrażał pobożne życzenie: może dzięki tej grze uda się odwrócić falę. Ale jak napisał na Twitterze rok później: jego nazwisko oznacza po japońsku małą wyspę, a czasami mała fala – na co przekłada się nazwa Konami – potrafi malutkie wysepki pochłonać.

Ciągle nie wiemy, co kombinuje Konami i czego możemy spodziewać się po Kojimie. Codziennie pojawiają się plotki i mamy nadzieję, że E3 w końcu rozwieje wszystkie wątpliwości. Oby wszystkie zmiany wyszły nam na dobre, a plotki okazały się nieprawdziwe. Ale tak na wszelki wypadek możemy zacząć godzić się z myślą, że nadzieja po raz kolejny, niestety, stanie się matką głupich. **[GDA]**

Best of Konami



Dance Dance Revolution (1999-2008)

Warto zacząć od: kupienia maty
Jedna z najbardziej znanych gier tanecznych, która na konsole trafiła w wersji z matą do tańczenia. Nawet w dobie Just Dance i tym podobnych ma się dobrze, ale głównie na japońskich automatach.



Contra (1987-2011)

Warto zacząć od: Contra III (SNES)
Bardzo trudna platformówka-zręcznościówka, która u nas „sprzedawana” była w dawnych czasach m.in. jako Gryzor i Probotector. Nazewnictwo ważne nie jest: ważny jest testosteron, który się z niej po prostu wylewa.



Suikoden (1995-2006)

Warto zacząć od: Suikoden (PSX/PSN)
Przedziwna seria JRPG-ów, w której celem gracza jest „zbieranie” postaci (ponad 100 towarzyszy do zrekrutowania) i walczenie nimi z siłami zła. Wkręca niesamowicie, a niedawno ukazało się jako klasyk na europejskim PSN-ie!



Policenauts (1994)

Warto zacząć od: fanowskiego tłumaczenia Kojima, wbrew pozorom, nie tylko Metal Gear Solid w życiu zrobił. Odpowiadał m.in. za przygodówkową powieść wizualną, Policenauts, czyli po prostu „Zabójczą broń” w klimatach science fiction.

Wakacje 2015

Weź udział w naszej zabawie!

Każda nagroda to oddzielna rozsypanka.
Wybierz nagrodę dla siebie, ułóż wyraz z podanych liter
i wyślij SMS o treści:

CAW.WYRAZ pod numer **72727**

Dla ułatwienia: wszystkie rozsypanki pochodzą
z kategorii: **WAKACJE**

Przykład:

W	S	Y	C	Z	A
W	C	Z	A	S	Y

wyślij **CAW.WCZASY**
pod numer **72727**

Wszystkie prawidłowe zgłoszenia biorą udział w losowaniu nagród!



M	I	T	O	N	A

Aby zagrać o **5000 zł** na **WAKACJE** wyślij SMS o treści:
CAW.WYRAZ pod numer **72727**



Aby zagrać
o skuter **BARTON**
GALACTIC 2T
o wartości **3000 zł**

Y	O	P	N	Z	C	W	E	Y	K

wyślij SMS o treści: **CAW.WYRAZ**
pod numer **72727**



O	J	O	I	Z	R	E

Aby zagrać o **Asus MeMO Pad FHD 10** o wartości **1000 zł**
wyślij SMS o treści: **CAW.WYRAZ** pod numer **72727**



Aby zagrać o **1000 zł**
na wakacyjne przyjemności

T	E	P	N	S	N	A	O	J

wyślij SMS o treści: **CAW.WYRAZ**
pod numer **72727**



HISTORIA ŚMIESZNEJ PRZEMOCY

Wspomina narodziny enfant terrible: **Corma(C)geddon**

W teorii chaosu efektem motyla nazywa się sytuację, w której nieistotne z pozoru zdarzenie uruchamia serię zjawisk zwieńczoną odczuwalnymi konsekwencjami. Trzepot skrzydeł motyla w Japonii zdolny jest zatem wywołać huragan, który po dwóch miesiącach poskłada tekturowe domki na Florydzie, a atak chuligana na ciężarną kobietę na początku lat 60. doprowadzi do wydania w 1997 roku gry, przez którą obrońcy moralności zadławiają się jadem.

Napaść – brutalna, bo nauczycielka z londyńskiej podstawówki została kopnięta przez wyrostka w brzuch – utwierdziła ją i jej męża w przekonaniu, że niespecjalnie bezpieczna wówczas stolica Anglii nie jest odpowiednim miejscem do wychowywania potomstwa. Niedługo po narodzinach dziecka, Patricka, rodzina Bucklandów opuściła Londyn, by zamieszkać na spokojnej Isle of Wight – liczącej zaledwie 384 km² (ciut więcej niż Kraków) wyspce nieopodal południowego wybrzeża Brytanii. Gdyby tego nie zrobiła, ich syn nie zaprzyjaźniłby się w szkole z Neilem Barndem, z którym w 1993 roku założył **Stainless Software** (później przemianowane na **Stainless Games**, pod którą to nazwą studio działa do dziś), **Carmageddon** prawdopodobnie nie powstałby, a już na pewno nosiłby inny tytuł.

Młody Buckland szybko odkrył swoje powołanie – był uzdolniony matematycznie i już jako dzieciak pragnął zostać inżynierem. Miał zresztą ku temu predyspozycje i jako piętnastolatek złożył konsolę do gier z zestawu do samodzielnego montażu. Elektronika zeszła jednak na dalszy plan, gdy w 1978 roku – wciąż w wieku piętnastu lat – zaprzyjaźnił się w pracowni szkolnej z 8-bitowym mikrokomputerem RML 380Z. Zainteresowania Patricka natychmiast wsparła babcia, dzięki której w pokoju chłopca stanął Apple II, na którym przyszły skandalista zaczął najpierw przerabiać w BASIC-u

cudze gry, a potem pisać własne. Swoje pierwsze dziełko skończył dwa lata później, ale **Liberator** – bo tak się nazywało – nigdy nie trafił do sprzedaży ze względu na spieczętowane prawa z Atari, które już miało grę pod takim tytułem.

Przez następne kilkanaście lat Buckland miał się różnych zajęć jako programista do wynajęcia (m.in. dla brytyjskiego oddziału firmy Steve'a Jobsa), przesiedając się z Apple'a II na kolejne komputery z jabłuszkiem – najpierw Lisę, potem Maca. Choć dla pieniędzy podejmował się przeróżnych zleceń, jego

prawdziwą miłością były gry i na tym polu odnosił sukcesy. Jego **Crystal Quest** z 1987 roku zyskał dużą popularność na Macu, z którego przewędrował na Apple'a IIgs, Amigę i Game Boya, i choć z powodu piractwa nie uczynił z programisty bogacza, umocnił jego przekonanie, że da się związać przyszłość z elektroniczną rozrywką.

O dwóch takich, co założyli firmę

Nasza opowieść nabiera tempa w 1993 roku, gdy Buckland postanowił zamknąć wolnostrelecki rozdział swojego życia. Raz, że chciał skupić się na grach, a nie klepać bazy danych i programy do CAD-a. Dwa, że praca w domu stała się niemożliwa, bo zaczęły po nim pełzać dwa szkraby. Trzy, że miał ambicje, których nie był w stanie realizować samodzielnie.

Tak się złożyło, że Neil Barnden, jego kumpel z dzieciństwa, wrócił wtedy na Isle of Wight z Londynu, gdzie przez lata pracował jako grafik. Panowie szybko odnowili kontakt, a wieczory w pubie zaowocowały narodzinami **Stainless Software**. Początki były trudne, choćby dlatego, że doświadczenie Bucklanda

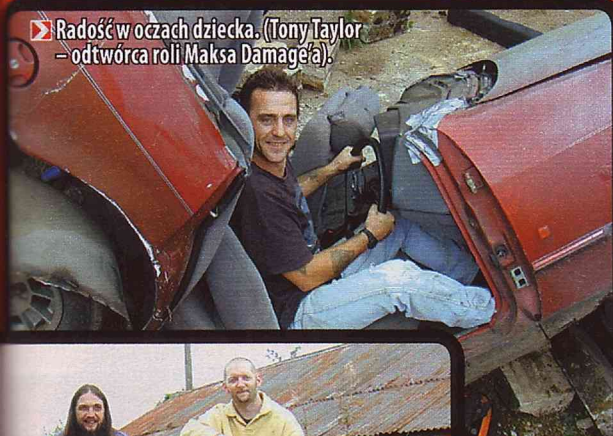
Pierwotnie gra miała być adaptacją „Mad Maksa”.



Dziewczyna, która zagrała Die Anne (Faye Morey), miała 14 lat. Zataiła swój wiek, a umalowana wyglądała na dużo starszą.



► Radość w oczach dziecka. (Tony Taylor – odtwórca roli Maksa Damage'a).



► To był udany dzień. (Po lewej Patrick Buckland, po prawej Neil Barnden).



W imię nauki

Pracując nad Carmageddonem, ekipa Stainless często zacierała granice między robotą a zabawą, szczególnie przygotowując materiały poglądowe dla grafików i animatorów. Ta część procesu produkcyjnego polegała np. na wysadzaniu wraków samochodów za pomocą kuchenki mikrofalowej pełnej aerozoli, strzelaniu do materiałów łatwopalnych i znęcaniu się nad Tonym Taylorem. Tony wcielił się w męskiego kierowcę z gry – Maksa Damage'a – i dla dobra ludzkości dał się wielokrotnie potrącić samochodem. Podczas jednej z sesji taranowania chłopaka ktoś wezwał policję, która jednak nie narobiła Nierdzewnym problemów. Być może mundurowych do odstąpienia od czynności służbowych przekonała kamera (jak się później okazało, złe ustawiona, więc nagrania trzeba było powtórzyć), a może fakt, że zanim Neil uderzył w Tony'ego z prędkością 55 km/h, ten ostatni dla bezpieczeństwa włożył sobie pod koszulkę kawałek kartonu. Ujęcie, w którym głowa Maksa Damage'a leci do przodu wskutek kolizji, powstało natomiast w drodze dzielenia Tony'ego w potylicę kijem bilardowym („Walnij mnie najmocniej, jak potrafisz”).

► Proszę się rozjechać, to tylko riserch do gry.



► Chętni do zapoznania się z „chorą” i „obrzydliwą” klasyką mogą to łatwo zrobić na smartfonach.



► Pozdrowienia z lat 90. przesyła ekipa Stainless.



nabijane przez półtora dekady na komputerach Apple'a nagle stało się w dużej mierze bezwartościowe – myśląc o sukcesie komercyjnym, trzeba było przetrwać, gdyby pomocnej dłoni z forszą w porę nie wyciągnęli do nich koledzy po fachu z Argonaut Software, zlecając im przygotowanie trójwymiarowego silnika graficznego. Tak powstała technologia BRender (od Blazing Renderer), z którą Argonauti wprawdzie nie za bardzo wiedzieli, co zrobić, ale która niebawem przydać się miała samemu Stainless.

W głowie Bucklanda kielkował tymczasem pomysł zrodzony z miłości do specyficznych wyścigów samochodowych – banger racingu przypominającego amerykańskie demolition derby w tym względzie, że kierowcy nie oszczędzają swoich rupieci rodem ze złomowiska (choć rozwalka nie jest celem samym w sobie), a dzień na torze często kończy się celowym dorznięciem wozów, które przetrwały wcześniejsze brutalne gonitwy po owalu. Buckland był nie tylko fanem tego rodzaju zawodów, lecz również uczestnikiem, co pozwalało mu realizować zapasowe marzenie z dzieciństwa – o karierze kierowcy sportowego. Szukał silniejszych wrażeń, więc szybko nudził się

tradycyjnymi ścigalkami pokroju Ridge Racera i zamiast po bożemu pędzić do mety celowo taranował cyfrowych rywali i jeździł pod prąd. Ponieważ Reflection Interactive miało dopiero wydać swoje Destruction Derby w 1995 roku, nie było na rynku żadnej gry, która dałaby ujście niszczycielskim zapędom programisty. Postanowił więc zmienić ten smutny stan rzeczy.

Partnerstwo desperatów

Barnden dał się łatwo zarazić afektem do gietej blachy i zapalił się do pomysłu stworzenia tytułu, którego główną atrakcją byłaby demolka. Uzbrowieni w BRendera Nierdzewni wzięli się do pracy i niedługo później – w 1994 roku – mieli w rękach demo gry, w której podlegające wiarygodnym (jak na owe czasy, rzecz jasna) zniszczeniom wozy ścigały się po owalnym torze, a kierowca gracza reagował na wydarzenia, krzycząc do kamery pokazującej go en face w okienku w rogu ekranu.

Choć 3D Destruction Derby, jak nazwali efekt swojej pracy, było naprawdę innowacyjne, uznani wydawcy jeden po drugim kręcili nosami, m.in. dlatego, że pokazówka działała na

Macu, a wersja pecetowa była w sferze obietnic. Szczście uśmiechnęło się do Bucklanda i Bardena na londyńskich targach Computer Graphics Expo w październiku 1994 roku, gdzie wdemku zakochali się ludzie z SCI – firmy, która wtedy miała zaledwie czteroletnie doświadczenie na rynku wydawniczym i niezbyt okazały katalog (ale już w 2005 wykupiła Eidos). Jak wspomina Buckland, było to idealne partnerstwo równie zdesperowanych stron.

W pogoni za licencją

Zanim jednak prace ruszyły, minęło aż 12 miesięcy. Stainless zaczęło zatrudniać ludzi, by podołać projektowi, i ostatecznie rozrosło się do ośmiu osób (dziewięciu pojawiła się w trakcie prac). W tym czasie SCI walczyło o atrakcyjną licencję, pod którą mogłoby podpiąć grę, by zapewnić jej sukces sprzedażowy. Pierwszym wyborem był „Mad Max”, ale nie udało się nawet ustalić, kto miał prawa do kultowego obrazu, więc wydawca wziął na cel „Death Race 2000” – będącą wtedy na etapie preprodukcji kontynuację filmu „Death Race 2000” z 1975 roku. Sequel ostatecznie nie został nakręcony, ale to właśnie wtedy, gdy celowano w jego

licencję, w grze pojawili się przechodnie, za potrącanie których przyznawane były punkty karne.

Gdy stało się jasne, że „Death Race 2000” nie trafi na ekrany, nad grą zawisło widmo anulowania. Człowiek odpowiedzialny za projekt po stronie SCI uznał ją jednak za bardzo obiecującą, a ryzyko związane z wprowadzeniem na rynek nowej marki za warte podjęcia. Co więcej, kiedy twórcy powiedzieli, że chcieliby pojechać po bandzie i zamienić kary za taranowanie ludzi na bonusy, niespodziewanie odparł, „A co mi tam, róbcie, jak chcecie”. Tak narodził się Carmageddon. Chwytliwy tytuł wpadł do głowy Barndenowi i udało się go przeforsować pomimo początkowej niechęci Bucklanda.

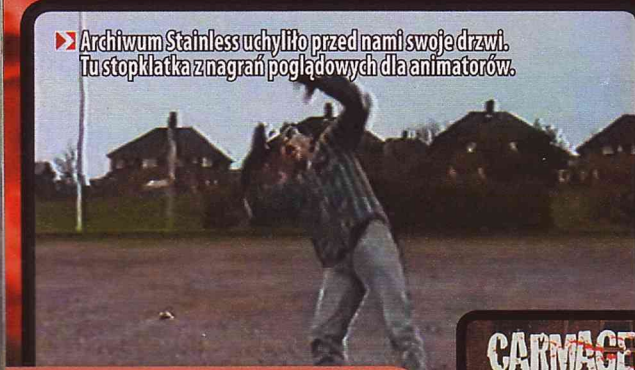
O wyższości śmiechu nad dobrym smakiem

Pomijając nawet kwestie braku doświadczenia w prowadzeniu firmy i zarządzaniu ludźmi, Carmageddon okazał się wyzwaniem większym, niż pierwotnie zakładano. Wynikało to głównie z faktu, że zespół był bardzo młody – najstarsi Barnden i Buckland dopiero co przekroczyli trzydziestkę. Nie mogąc podążać utartymi ścieżkami, Nierdzewni zmuszeni byli szukać własnych, często metodą

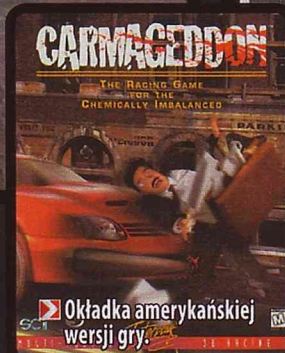
► Max Damage (czyli Tony Taylor) bardzo przypomina innego Maksa, nieprawdaz?



▶ Archiwum Stainless uchylło przed nami swoje drzwi. Tu stopklatka z nagrań poglądowych dla animatorów.



▶ Zaawansowany system powtórek robił w 1997 roku duże wrażenie.



▶ Okładka amerykańskiej wersji gry.



▶ To rozwiąże problem motocyklistów przedkajających się między pasami. (Neil Barnden).



Czy wiesz, że...

- Jeden z grafików pracujących przy Carmageddonie postanowił odegrać się na swojej byłej partnerce, umieszczając ją w grze, by każdy mógł rozprysnąć ją sobie na szybie. Plan zemsty nie powiódł się, bo gdy panna się o tym dowiedziała, była zachwycona.
- Aż do ostatniego momentu przed wysyłką gry do tłoczni plik wykonywalny Carmageddona nazywał się deathrace.exe – to pozostałość po filmie, któremu miał towarzyszyć.
- Jeden z cheatów wymagał wklepania ciągu znaków IBETYOU CANT PRINT CUNT, co było żartem skierowanym w czasopismo o grach, które wtedy zamieszczały na łamach listy cheatów.
- Z indyjskiej wersji gry usunięto krowy.



▶ Mhm, tak kiedyś wyglądały tekstury.

prób i błędów, wpadając przy okazji na nieszablone rozwiązania napotykanym problemom. Te ostatnie dotyczyły głównie kwestii technicznych, bo trzeba było upchnąć rozległe, otwarte mapy/tory, wiarygodną fizykę, uszkodzenia liczone w czasie rzeczywistym i wyszukany system powtórek w peciecie napędzanym procesorem 133 MHz. Należało oszczędzać moc obliczeniową na każdym kroku, więc np. w systemie fizyki – zdaniem Bucklanda wówczas najbardziej zaawansowanym na rynku – zastosowano sprytną sztuczkę polegającą na tym, że elementy otoczenia stawały się obiektami fizycznymi na milisekundy przed kolizją, a nietykane nie obciążały komputera.

Rozwiązania techniczne budziły uznanie, ale to nie one sprawiły, że Carmageddon natychmiast wdarł się na szczyty list przebojów, lecz niepowtarzalna atmosfera, jaka panowała w studiu z Isle of Wight. Dobierając pracowników, Buckland i Barnden większą wagę przykładali do ich osobowości niż umiejętności. Swoje pomysły mógł zgłosić każdy w dowolnym momencie – jeżeli koncepcja rozbawiła resztę, trafiała do gry, która stawała się coraz gęstszym koktajlem absurdów, szaleństw i grubych żartów. Stąd głupie miny kierowców, poszurane power-upy (samochód granitowy albo skaczący, zmiana grawitacji), krowy, przekleństwa i oczywiście absurdalna przemoc, w tym bonusy za walory artystyczne hekatomb.

Warto w tym momencie podkreślić, że legendarna brutalność Carmageddona nie była fundamentalnym założeniem twórców (pamiętajmy, że zaczęło się od wyścigów), lecz przejawem porąbanego poczucia humoru ludzi, których łączyło przekonanie o wyższości śmiechu nad dobrym smakiem. Zresztą nawet oni mieli hamulce – po interwencji jednego z grafików z gry usunię-

to możliwość potrącenia ciężarnej kobiety tak, żeby płód wyleciał z niej i zadyndał na pewnowie. Na ulicach apokaliptycznego miasta nie uświadczą się również czarnoskórych mieszkańców – Buckland bał się, że gracze o rasistowskich poglądach będą na nich polować.

Konkurs plucia jadem

Nierdzewni spodziewali się, że ich dzieło wzbudzi kontrowersje, ale nie przewidzieli tego, że obrońcy moralności rzucą się na Carmageddona z taką zajądłością, jakby przez całe życie przygotowywali się do tej właśnie chwili. Zwiastun nadciągającej burzy ujawnił się, jeszcze zanim gra trafiła do sklepów

do sprzedaży w pierwotnej postaci, co też BBFC bardzo niechętnie zrobiło, każąc opatrzyć pudełko naklejką 15+(*). W siedmiu krajach, w tym Brazylii, Carmageddon został całkowicie zakazany, a w Niemczech zamiast przechodniów taranowało się roboty, którym nie pozwolono nawet nadać humanoidalnych kształtów.

Po premierze razy spadały na głowy Nierdzewnych z każdej strony. Wyspiarskie gazety urządziły konkurs na strzykanie jadem do celu, nawołując do zakazania „morderczej” i „chorej” gry. Przechodnie mijający witryny kiosków mogli odnieść wrażenie, że wyco-

z protestami od różnych organizacji. Age Concern walczące o prawa seniorów nie mogło przeboleć tego, że da się rozjeżdżać starowinki, które potrącone krzyczą „byłam na wojnie!”. Australijskie stowarzyszenie niewidomych było zniechęcone tym, że gracz może ci-chutko podjechać do ociemniałego pieszego i wystraszyć go klaksonem. W radiu Buckland bronił prawa do pokazywania zabawnej przemocy, nie wiedząc, że córka jego rozmówcy padła ofiarą rozjeżdżonego samochodu – nie poszło to najlepiej.

Psy szczekały, ale osiągnęły tyle, że karawana zjechała dużo dalej, niż Stainless

„Jeżeli nie masz wrodzonych ciągót do ostrzelania szkoły, to myślenie, że gra czy film może zmienić cię w kogoś, kto ma, uwłacza koncepcji człowieczeństwa”

~ Patrick Buckland

o przemocy w grach.



20 czerwca 1997 roku. BBFC – British Board of Film Censors, czyli brytyjski organ przyklepiający ograniczenia wiekowe – odmówił sklasyfikowania efektów pracy Bucklanda i spółki. Twórcy wspominają, że Cenzorzy wzbili się na wyżyny hipokryzji, przez całą sesję z grą rycząc ze śmiechu i żartobliwie upominając się nawzajem, że nie wypada bawić się tak dobrze podczas rozjeżdżania ludzi. W efekcie tytuł zadebiutował na Wyspach okaleczony – z zombiakami zamiast ludzi, zieloną krwią i zmianami „fabularnymi” uzasadniającymi obecność nieumarłych na ulicach. Twórcy nie dali jednak za wygraną i odwołali się do sądu w imię wolności artystycznej i prawa do pokazywania śmiesznej przemocy (zielone flaki ich zdaniem śmieszne nie były). Udało się – sędzia nakazał dopuszczenie Carmageddona

do sprzedaży. fania Carmageddona ze sprzedaży żąda papież: „Ban Death Game Now: Pope”. Trzeba było wczytać się w treść artykułów, żeby zrozumieć, że nie chodzi o Jana Pawła II, tylko o brytyjskiego parlamentarzystę Grega Pope’a. Każda okazja była dobra, żeby dowalić grze – gdy księżna Diana zginęła w wypadku samochodowym w sierpniu 1997 roku, Daily Mail wieszał na Nierdzewnych psy za to, że nazwali swoją bohaterkę Die Anna. Brukowcom nie przeszkadzało to, że Carmageddon został wydany dwa miesiące przed tragicznym zajściem w paryskim tunelu, a limuzyna Lady D uderzyła w filar, uciekając przed paparazzi.

200 procent planu

Oburzeniem zapalała nie tylko prasa i nie tylko na Wyspach. Do siedziby Stainless zaczęły przychodzić listy

Software się spodziewało. Plan był taki, żeby zrobić dobrą grę, która pozwoli studiu okrzepnąć i spokojnie planować przyszłość, tymczasem Carmageddon z miejsca stał się hitem. Bucklanda uwiera jednak to, że pamięta się jego dzieło głównie z powodu kontrowersji, a nie dlatego, że było pod wieloma względami przełomowe i przetrzało szlaki całej galezi „agresywnych” ścigalek (serie Burnout, Twisted Metal, Flatout). Przyspina jednak, że gra nie zyskałaby takiej popularności bez przemocy i związanego z nią szumu. Cóż, coś za coś. [CDJ]

(*) O tym, jak bardzo zmieniły się od tego czasu standardy, świadczy fakt, że zeszłoroczna edycja gry na iOS-a oznaczona jest w App Store ratingiem 12+ i z jej dystrybucją nie było najmniejszych problemów, a wcale nie została stonowana.

DAŁBYM DYCHE!

Shadow of the Colossus

■ Zabija wszystko, co piękne: **Kamil „Berlin” Krupiński**

Uwielbiam, kiedy gry mrugają i błyskają. Kiedy zalewają mnie kolorem i szaleństwem, a przy tym nie dają nawet na chwilę odpocząć. Czuję się przy nich jak na imprezie, na której klauni zastąpili kelnerów i roznoszą wszystkim dropsy zamiast kieliszków szampana. Po jakimś czasie jednak przychodzi zjazd i muszę odpocząć przy czymś takim jak *Shadow of the Colossus*.

Już samo intro, w którym chłopak na koniu wiezie martwą dziewczynę przez góry-lasy-pola-dół, to trochę inny początek konwersacji niż typowe dla gier pif-paf-bum-bum. Nie wiemy, gdzie i po co z nią jedzie, ale trwa to na tyle długo, że automatycznie zaczynamy tworzyć sobie teorie: może chce ją pogrzebać? Może wskrzesić? Może ona jest w śpiączce? Mijają trzy minuty, otwierają się wielkie wrota, widzimy gigantyczny most przedziwnej architektury i zaczynamy rozumieć, że zaraz klimat robi się jeszcze cięższy, niż się spodziewaliśmy. I rzeczywiście: chłopak dociera do świątyni, kładzie dziewczynę na ołtarzu, a tajemnicza istota zaczyna wyjaśniać, co ma zrobić. W tym

Legends o tym wszystkim znało każde dziecko – ale rzadko kto był na tyle desperowany, żeby sprawdzić, czy jest w nich chociaż ziarno prawdy. Nie wiemy tylko, z czego wynika jego desperacja: czy Mono, dziewczyna, była jego przyszłą żoną, z której śmiercią nie mógł sobie poradzić? Nieważne: wszystko na pewno się wyjaśni, kiedy udamy się z tego snu obudzić. Wyjaśni się, prawda?

Wyruszamy więc w stronę wielkiego, pustego pola i coraz lepiej rozumiemy, co Fumito Ueda ma na myśli, kiedy mówi, że jego filozofia jest „projektowanie poprzez odejmowanie”. Żywych kolorów brak, dźwięku mało, interfejsu jeszcze mniej, a na dworze tyle atrakcji co w Hy-

Depresja gwarantowana, ale warto było.

miejsu, mówi, można przywrócić zmarłych do życia. Jest tylko jeden mały haczyk: trzeba zabić szesnastu gigantów zamieszkujących krainę, do której właśnie wjechaliśmy.

Noc

Nic trudnego. Wander, nasz bohater, i tak był na to przygotowany. Zanim wyruszył w podróż, ukradł komuś miecz, który skierowany w stronę słońca pokazuje, gdzie znajdzie kolejnego przeciwnika.

rule z czasów Okaryny (jest więc trawa – bardzo dużo trawy. Jak się człowiek przyjrzy, to znajdzie jeszcze więcej trawy). Trudno by było się przez tę pustkę przebić, ale na szczęście nie dotarliśmy tu sami: towarzyszy nam wierny koń Agro, bez którego równie dobrze moglibyśmy zapomnieć o tej przygodzie.

Dzień

Po spotkaniu z Agro można też zresztą zapomnieć o innych koniach w grach,

■ Nie wszyscy, których mamy pokonać, są wielkości Everestu, ale to i tak świetne walki.



■ Koń Agro ma więcej charakteru niż większość bohaterów gier. ;)



bo żaden nie ma podskoku do tego cholernego czworonożnego czołgu. Płotka? Epona? To tylko narzędzia do przejechania przez kolejny odcinek świata, przez który nie chce się iść na piechotę. **Agro przez te miliard godzin, jakie zajmuje ubicie szesnastu kolosów, jest przyjacielem, bez którego trudno jest zrobić krok.** To z jego grzbietu wyskakujemy prosto na łeb jednego z potworów. To on podwozi nas prosto pod gigantyczną nogę, do której w życiu byśmy wystarczająco szybko nie dobiegli. Z żadnym tamagotchi się tak nie żyłem jak z tym zwierzem, a mój pies patrzył na mnie obrażony, kiedy prosiłem te kilka pikseli na ekranie czułym głosem, żeby zawiozły mnie kawałek dalej, bo przecież sam sobie – do jasnej cholery, musimy jechać szybciej, błagam! – nie dam rady.

I wszystko by było piękne, wszystko by było ładne, gdyby nie to, że zabijanie kolosów nie jest ani piękne, ani ładne. To wielkie, wyrwane z ziemi stwory – składające się z trawy, kamieni, piasku, błota i dawno zapomnianych budynków. Przypominające zwierzęta istoty, które budzą taki respekt, że zabijanie ich wydaje się czymś złym. Nie „niewłaściwym” albo „niepotrzebnym”. Złym. Pozbawiamy świat czegoś tak niezwykłego, żeby

przywrócić życie dziewczynie, która była dla nas ważna. Ktoś z was zabiłby ostatnie wieloryby na naszej planecie, gdyby pojawił się cień szansy, że wskrzesi to kogoś, na kim wam zależało? Jak bardzo możemy być samolubni – jak bardzo może nam zależeć?

Noc

Najgorsza jest chyba ta cholerna cisza, która następuje po walce. I z każdym kolejnym zamordowanym kolosem robi się bardziej wyrazista. Wykonaliśmy następną część zadania. Brawo. Wsiadamy na konia, jedziemy do wyznaczonego przez promień światła celu i słyszymy w trakcie głównie stukot kopyt przechodzących w galop. Zero muzyki. Niech jeszcze wybrzmi nam w głowie ta, której słuchaliśmy podczas ostatniej walki, a jak melodia wyleci nam z głowy, zostaniemy z niczym. Tak na wszelki wypadek, gdyby ciągle do nas nie dotarło to, co Ueda próbuje nam przekazać.

Pod koniec tego wszystkiego, gdybym nie był nieczułym gówniarzem, który niezwykle błękotliwą ironią maskuje jakieś tam dziwne uczucia, miałbym łzy w oczach. Dwanaście na dziesięć. [CDA]

► PLATFORMY: PS2, PS3
 ► GATUNEK: AKCJA
 ► PRODUCENT: TEAM ICO
 ► OCENA W CDA: BRAK

Jedźmy, nikt nie woła

■ Pali na peronie: Kamil „Berlin” Krupiński

Ukrywałem to latami, ale skoro już wziąłem się do tekstu o *The Last Express*, to wypadłoby się przyznać: mam słabość do Jordana Mechnera. Na przykład dlatego, że chociaż odpaliłem w życiu z setkę przygodówek, to żadna nie miała szans w porównaniu z tym jednym, pięknym tytułem.

Wiele najciekawszych eksperymentów w historii gier związanych było z – wydawałoby się – prostą sprawą: upływem czasu. Chrono Trigger pozwalał zmierzyć się z ostatnim bossem praktycznie na początku zabawy, Pathologic dawało nam kilka dni na rozwiązanie zagadki, a questy przepadały, jeżeli nie zabraliśmy się do nich wystarczająco szybko. *The Last Express* z kolei próbowało „zdetronizować” gracza – symulować zachowania ludzi zamieszkujących wirtualny świat w taki sposób, że główny bohater był zwykłą częścią, nie osią, wokół której wszystko się kręci. Każdy, kto ma jakieś doświadczenie w tworzeniu gier, powie wam, że tylko wariaci się na coś takiego porywają.

Na przykład Jordan Mechner, który wszystkie oszczędności (a było ich sporo, bo za Karatekę i Prince of Persia wpadło mu do portfela kilka milionów dolarów) przeznaczył na produkcję *The Last Express*. O tym człowieku można mówić dużo i długo, ale akurat szaleńcem określić go nie wypada. Jest po prostu tym nudnym typem geniusza, który może dotknąć się czegośkolwiek, a i tak zamieni to w złoto. Czytając jego biografię, nie da się znaleźć ani jednego punktu, w którym coś by mu spektakularnie nie wyszło. Nawet *The Last Express*, które **kosztowało pięć milionów dolarów i jest uznawane za jedną z największych klap finansowych w historii naszej branży** (bo sprzedało się podobno

w zaledwie 100 tysiącach egzemplarzy), nie przepadło na rynku z jego winy. Po prostu na kilka tygodni przed premierą cały dział marketingu wydawcy, firmy Brøderbund, postanowił się zwolnić. Chwilę później sam wydawca zwinął parę swoich oddziałów, w tym ten odpowiedzialny za gry, a potem został wykupiony przez firmę zajmującą się oprogramowaniem edukacyjnym. *The Last Express* można było więc znaleźć w sklepach ledwie przez parę miesięcy.

Ale to wszystko nie zależało od Mechnera. On dostarczył produkt, który wyładował na okładce amerykańskiego Newsweeka (nawet w mainstreamowych tygodnikach pokroju Newsweeka, gdzie nazywano go np. wyśmienitym). Tytuł do tej pory uznawany za jedną z najlepszych przygodówek – a na pewno najodważniejszych – w historii gatunku.

Paryż

Warto wspomnieć, chociaż prawdopodobnie mogliście to intuicyjnie wyczuć, że Mechner przygodówek nie lubi (co sprawia, że ja lubię go jeszcze bardziej, bo zgodnie z „jak ci się nie podoba, to weź zrób lepiej” rzeczywistość wziął i zrobił lepiej). W wywiadach często wspomina, że ciągle nie odkryliśmy nawet ułamka tego, co moglibyśmy za pomocą gier zrealizować, a zadowalały się wałkowanymi od lat schematami – cofamy się w rozwoju zamiast iść naprzód.



Pracując nad *The Last Express*, chciał uniknąć kilku schematów, z jakimi często mamy do czynienia. Nie było mowy o turlaniu się od cutscenki do cutscenki z jednym zadaniem do wykonania pomiędzy nimi – gdzie filmik z ekspozycją fabularną jest nagrodą, chociaż w grach nagrodą powinna być rozGRYwka. Nie miał też zamiaru robić niczego w stylu RPG-owego „wybierz sobie swoją przygodę”, w którym wymyślono dziesięć zakończeń i po klikaniu odpowiednich ścieżek każdą można sobie zaliczyć. Zamiast tego wszystkiego **postawił na iluzję świata, w którym nasza obecność jest mile widziana, ale niekonieczna do jego funkcjonowania.**

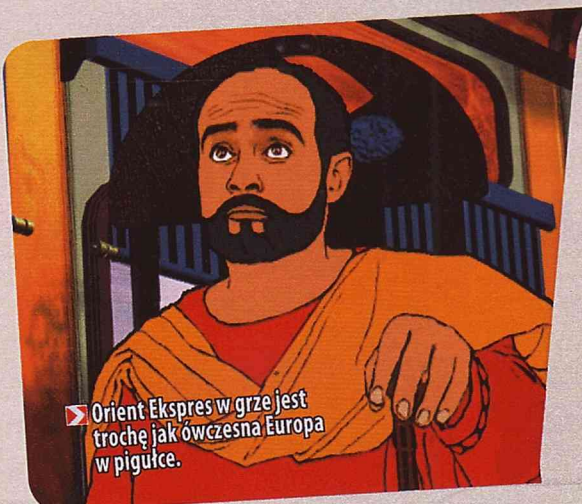
Wiedeń

The Last Express zostało zamknięte w pociągu jadącym z Paryża do Konstantynopola. Celem jest dotarcie do samego końca trasy, dlatego nie możemy wysiąść w trakcie – jedynie spacerować po kilku wagonach.

Mechner uznał, że skoro ogranicza przestrzeń tak bardzo, musi sprawić, żebyśmy się w trakcie podróży nie znudzili. Zmienił więc naszego bohatera w jedną z wielu postaci na scenie, a do tego wcale nie najbardziej barwną i interesującą.

W trakcie zabawy czas płynie nieubłaganie i nikt nie ma ochoty na nas czekać – każdy ma swoje sprawy do załatwienia, swoich znajomych, swoje przyzwyczajenia. Nie jesteśmy w stanie być w dwóch miejscach jednocześnie, nie możemy poznać wszystkich pasażerów za jednym podejściem. Nie jesteśmy bóstwem, które sprawia, że świat się zatrzymuje. Wyobraźcie sobie, ile pracy to wymagało: każda postać jako skomplikowany program poruszający się po świecie gry tak, żeby nie przeszkadzać innym, a często wchodzić z nimi w interakcje – a do tego jeszcze my: odbiorcy usiłujący znaleźć miejsca, w których w tą pajęczynę zależności można się wcisnąć i namieszać.

➤ Życie w pociągu nie zamierało, gdy bohater opuszczał lokację, tylko toczyło się dalej.



➤ Orient Ekspres w grze jest trochę jak ówczesna Europa w pigułce.

➤ Pierwszy wybór w grze – co zrobić z ciałem? Wszystko ma ważne konsekwencje.



➤ Przechodząc grę jednokrotnie, nie masz gwarancji, że poznasz wszystkie postacie.



➤ Pasażerowie to przekrój społeczeństwa. Tu: ukochana rosyjskiego anarchisty i kuzyna cara.



➤ Charakterystyczny styl grafiki nawet trochę się nie zestarzał.

Głowa mnie zaczyna boleć, kiedy próbuję rozrysować sobie chociaż fragment tej gry na kartce. Ten tu, tamten tam, ten w inną stronę, a ten tutaj. I żaden nie jest odbity od skryptu generującego zachowania NPC-ów – każdy jest pełnoprawną postacią, w którą można uwierzyć. A do tego wszystkie jeszcze tobie, cholera, się zachce iść tam, gdzie nie powinienes. Jak oni to zrobili w tamtych czasach? Jak trzeba mieć mózg pozwijany i poskręcany, żeby sobie z tym poradzić? Jak to jest w ogóle możliwe? Chryste.

Istambuł

Ale nie tylko pomysł na rozgrywkę wewnątrz tej nieliniowości zamkniętej w całkowicie liniowej przestrzeni jest świetny – interesujące są też okoliczności, w jakich przychodzi nam biegać z jednej strony pociągu na drugą. To ostatnia podróż Orient Ekspresu: do końcowej stacji docieramy w momencie, kiedy wybucha I wojna światowa. **Mamy okazję spędzić ładnych kilka godzin (parę wirtualnych dni) z ludźmi żyjącymi jeszcze w świecie przed konfliktem**, który w ten czy inny sposób sprawi, że ich przyszłość stanie pod ogromnym znakiem zapytania.

Stworzenie przekonującego mikrosmosu Europy – zamknięcia przedsta-

wicieli różnych klas społecznych i narodowości w jednym miejscu – było jednym z głównych celów Mechnera i stało się jednym z najjaśniejszych punktów tej produkcji. Spotykamy więc na przykład młodego rosyjskiego anarchistę marzącego o obaleniu carskiego porządku, ale i kuzyna tego właśnie cara, który widzi świat dokładnie na odwrót. Mamy do czynienia z Serbami należącymi do organizacji terrorystycznej odpowiedzialnej za zamordowanie

spotkać, ale znaleźliśmy tylko jego zwłoki. To zresztą pierwsza zagadka w grze: co z nimi zrobić? Możemy wyrzucić je przez okno (wtedy chłopiec z kabiny obok powie o tym matce, która zgani go za zmyślanie głupot), ale w ten sposób Ekspres zostanie zatrzymany jakiś czas później przez policję, która znajdzie porzuconego przy torach trupa. Możemy schować je w łóżko-szafce, ale jeżeli konduktorowi zachce się to

którzy oczekiwali, że w przygodówce czeka na nich jakaś przygoda.

Niestety kolejnej gry, która ambicją w ogóle próbowała się do Ostatniego Ekspresu zbliżyć, raczej się nie doczekamy – sam Mechner stwierdza, że to o wiele zbyt droga i ryzykowna zabawa, żeby komukolwiek chciało się tego podjąć. O ile koszt tworzenia np. animacji mógł spaść dzięki rozwojowi technologii, to cena pracy pro-

Kolejnej gry równie ambitnej co The Last Express raczej szybko się nie doczekamy.

arcyksięcia Franciszka Ferdynanda oraz perską arystokrację chcącą robić z nami biznes (a raczej z naszym znajomym, któremu się umarło, zanim wskoczyliśmy do pociągu). Postaci jest sporo, a BioWare powinno płakać z zazdrości łzami wielkości piłek ping-pongowych, widząc, w jak delikatny, smutny, świetny sposób Mechner dorzucił do gry romans lesbijek.

W tym wszystkim musimy odnaleźć się jako nasz bohater, Robert Cath, ale jako jego przyjaciel – Tyler Whitney. Mieliśmy się z nim w pociągu

sprawdzić, to nijak się z tego nie wyłamy. Decyzję podjąć trzeba szybko, bo czas nie ma ochoty się zatrzymać: jeżeli będziemy myśleć zbyt długo, pukanie do drzwi (bileciki do kontroli!) będzie coraz bardziej stanowcze, a potem nikt już pukać nie będzie, tylko po prostu wejdzie do środka. Po rozwiązaniu problemu zostaniemy z kilkoma innymi: co Tyler wiozł ze sobą, komu chciał to sprzedać i dlaczego nie ma tego w jego walizce? The Last Express na początku nie bawi się w subtelność – i dobrze, bo dzięki temu nie traci odbiorców,

gramistów, którzy musieliby napisać kod tak skomplikowanej produkcji, wzrosła. Jego podejście jest więc zrozumiałe, ale przy tym dosyć smutne, bo nie mogąc eksploatować czasu jako mechaniki, nie radząc sobie z tym tak dobrze, jak by wypadało, prawdopodobnie o wiele więcej czasu zajmie nam postawienie kolejnego kroku w stronę Czogoś, Co Nie Jest Odbite Od Matrycy. Z drugiej strony – w tamtych czasach też nikt nie był w stanie przewidzieć, że The Last Express okaże się czymś tak niesamowitym, a jakoś się udało. [CDA]

JAK HARTUJE SIĘ STAL

■ Obejrzał każdą śrubkę: **gem**

Takie rzeczy tylko w CD-Action. Wystarczył jeden telefon i ze dwa maile, by móc ruszyć w podróż przez dwa kontynenty i cały ocean i na własne oczy zobaczyć, jak buduje się czołgi. I to na długo przed resztą świata.

Mojego celu, tej wirtualnej kuźni, przyszło mi szukać w najbardziej polskim z amerykańskich miast, w Chicago. Właśnie tutaj główną siedzibę ma studio Wargaming Chicago-Baltimore, do niedawna zwane Wargamingiem West, a jeszcze wcześniej Day 1 Studios. Przyznam od razu, że mam ogromny sentyment do tych autorów, i to od czasów pierwszego Xboksa i premiery stworzonej przez nich MechAssault – pierwszej popularnej gry na Xbox Live. Na plus liczy się im także to, że nie zeszli nigdy poniżej pewnego poziomu również w kolejnych latach i na nowszych platformach. To oni odpowiadają m.in. za FEAR-a na konsolach oraz FEAR-a 3 na wszystkich platformach bez wyjątku. Dlatego też nieswojo mi było, gdy wskutek zerwanej umowy z Konami znaleźli się na krawędzi plajty, i odetchnąłem dopiero wtedy, gdy stali się częścią Wargamingu.

Wargaming Cały Świat

O tym zaś, że tak faktycznie jest, przekonałem się moment po przekroczeniu bram biura, widząc ogromną świetlną mapę świata z lokacjami wszystkich oddziałów Wargamingu. Okazuje się, jak wyjaśnił szef studia Mike McDonald, że ta jeszcze wczoraj niewielka firma z Białorusi dziś ma siedziby na każdej szerokości geograficznej i operuje nie tylko w Europie czy Ameryce Północnej, ale także na dalekim wschodzie (w Seulu, Tokio i Singapurze), a nawet Australii, skąd wywodzą się twórcy napędzającego grę silnika BigWorld. Wrażenie zrobiły na mnie również rozmiary amerykańskiego ośrodka, który w samym studio Chicago-Baltimore zatrudnia blisko 160 osób – w wielu przypadkach

weteranów z Day 1 czy legendarnego Microprose. A przecież ma także biura w Seattle (to były Gas Powered Games Chrisa Taylora), Austin, gdzie mieści się dział techniczny, oraz San Francisco zajmującym się certyfikacjami i marketingiem.

Największą niespodziankę stanowiło jednak odkrycie, jak dużą autonomią się cieszą i **jak bardzo konsolowa wersja World of Tanks jest niezależna od starszego pecetowego brata**. Miałem wprawdzie, jako stary czołgista i zarazem „Xbot”, świadomość istnienia różnic pomiędzy nimi, ale dopiero teraz pojąłem w pełni, czemu tak wielu graczy multiplatformowych uważa, że uczeń przerósł już mistrza. Początki przecież mieli skromne – gracze pamiętają pewnie jedynie trzy okrojone nacie i niefunkcjonalny interfejs. Z czasem jednak nie tylko uzupełnili braki, ale także wprowadzili rozwiązania autorskie, których brać pecetowa może wyłącznie zazdrościć. Przykładowo dopiero teraz, w pecetowej wersji 9.8, pojawiły się „wstążki”



(tak naprawdę baretki, ale chyba już za późno na edukację), czyli graficzne potwierdzenia trafień, zniszczeń, rykoszetów, które w Czołgach na X360 istnieją w zasadzie od zawsze. Pewnie, oni również „zapożyczyli” je sobie z Battlefieldda, jednak twórcom wersji pecetowej dwa lata zeszły, nim przyznali, że mają one sens.

Pionierskie technologie

Takich innowacji jest więcej. Dla autorów edycji konsolowej nie były nigdy problemem bitwy nocne i „mokre” pogody, których wciąż ani śladu na PC. A jest czego żałować, bo wiercie mi – wrażenia z gry na Prochorowce w nocy, w czasie burzy są niesamowite. To

jednak dlatego, że amerykańscy twórcy Wargamingu nie boją się zmian i wyzwań. World of Tanks: Xbox 360 Edition przez długi czas było jedyną grą na Xbox Live z tzw. supertestem, czyli nieustającymi zamkniętymi beta-testami wersji rozwojowych. Kiedy Wargaming (wówczas jeszcze) West poprosił Microsoft o udostępnienie im takiej możliwości, usłyszał że nie ma na to szans, bo opcja taka po prostu nie ist-

▶ Za generowanie drzew odpowiada system SpeedTree.



Czołgi na konsolach

World of Tanks w wersji na Xboxa 360 to gra podobna, ale wcale nie identyczna z pecetowym oryginałem. Sporo w niej innowacji, które chętnie zobaczyłbym na komputerze, choćby świetną mapę Pacific Island (część screenshotów pochodzi właśnie z niej), specjalne tryby, jak niezrównane Lunar Chaffee z bitwami na Księżycu, w niskiej grawitacji, przy użyciu „laserych” M24 Chaffee. Niezwykle kuszący jest też powodowany specyfiką platformy brak modów, dzięki czemu wszyscy gracze mają w niej równe szanse. Przyznam, że od całkowitej przeprowadzki na wersję XBO powstrzymuje mnie jedynie garaż blisko 50 pojazdów i 14 tys. rozegranych bitew w wersji PC.



nieje. Nie ma jednak rzeczy niemożliwych i dziś grupa starannie wybranych graczy sprawdza jakość wprowadzanych rozwiązań na długo przed tym, jak trafią do otwartych beta-testów.

Teraz zaś Wargaming będzie mógł dopisać do listy osiągnięć pionierskich także wspólny chat – również głosowy! – wersji X360 i zapowiedzianej niedawno i dotąd nieprezentowanej publicznie XBO. Wymagało to wprawdzie stworzenia stosownej przejściówki pomiędzy, jak się okazuje, dwoma różnymi systemami Xbox Live, jednak nawet to nie było w stanie ich powstrzymać. Sama gra zaś, choć funkcjonalnie pozostaje identyczna z poprzedniczką, co pozwoli na wspólną grę, stanowi wyraźny skok jakościowy wobec wersji z innych platform. Nie tylko dlatego, że jest w 1080p i stałych 30 fps-ach. Zupełnie nowy jest w niej silnik oświetlenia, dzięki któremu przez konary w końcu w pełni trójwymiarowych drzew generowanych przez SpeedTree przeświecają wspaniałe promienie. Znacznie bogatszy jest też render pozostałej roślinności, obciwany zresztą od pewnego czasu także graczom pecetowym. Wrażenie robią wreszcie efekty cząsteczkowe odpowiedzialne za chmury pustynnego pyłu i wolumetryczne dymy pożarów – również nad wrakami pojazdów.

Najbardziej niesamowita jednak była różnica w tym, co w Czołgach najważniejsze – w samych czołgach. Tych jest w grze ponad 300, w HD, każdy złożony z ok. 50 tys. wielokątów i tekstur w wysokiej jakości (dla porównania w wersji PC większość składa się z ok. 12 tys. wielokątów). Ich tworzeniem

zajmuje się przy tym sam Wargaming Chicago-Baltimore z pomocą studia z Kijowa, a mimo to cały komplet gotowy ma być najpóźniej latem. Modele są zaś naprawdę idealne i widok

Mimo różnic w formie treść gier pozostaje ta sama.

Jagdtigera, jednego z wysokopozomowych niszczycieli niemieckich, zachwyliłby każdego czołgistę z World of Tanks. Główny grafik studia, Andy Dorizas, zapewnił mnie z dumą, że udało się im pozbyć ostatecznie „zabków” na elementach sferycznych, takich choćby jak reflektory, że nie wspomnę o w końcu okrągłych kołach. Brakuje jedynie dynamicznych zabrudzeń, ale przypuszczam, że i one są tylko kwestią czasu. Przy okazji dowiedziałem się, że w grze nie istnieje coś takiego jak animowanie pojazdów. Tu po prostu „wpina się” je w silnik fizyczny, co pozwala twórcom natychmiast testować je na mapach.

Granie ze słuchu

Ku memu zaskoczeniu okazało się też, że jakkolwiek twórcy wersji pecetowej i konsolowych mają dostęp do wspólnej bazy zasobów, to bardzo wiele elementów projektowanych jest osobno. Wyszło

Porównanie wersji X360 i XBO

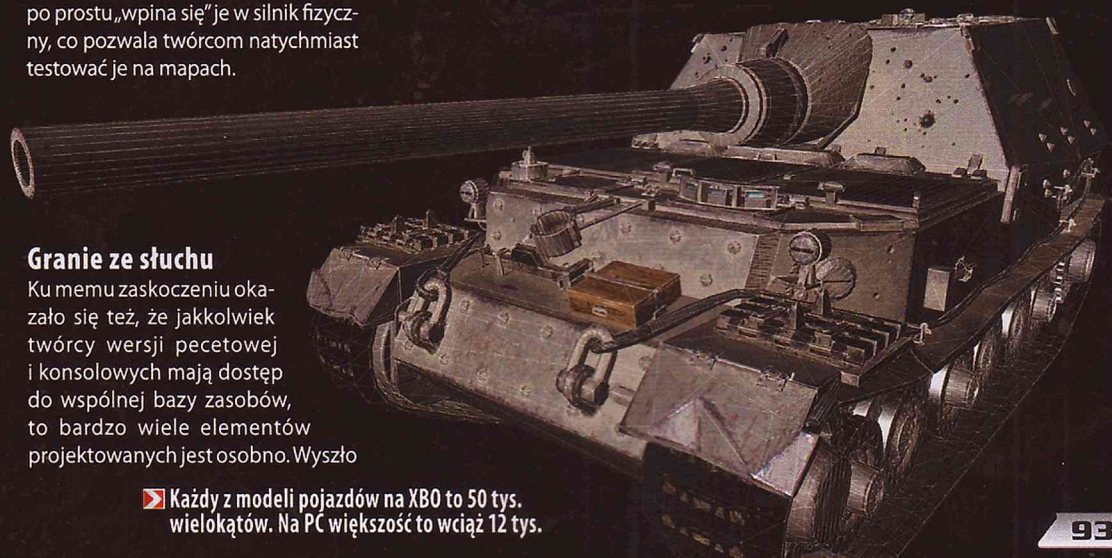
Jeśli jeden obraz naprawdę wart jest tysiąca słów, to poniżej macie ścianę tekstu na jakieś cztery strony CD-Action. Miłego „czytania”.



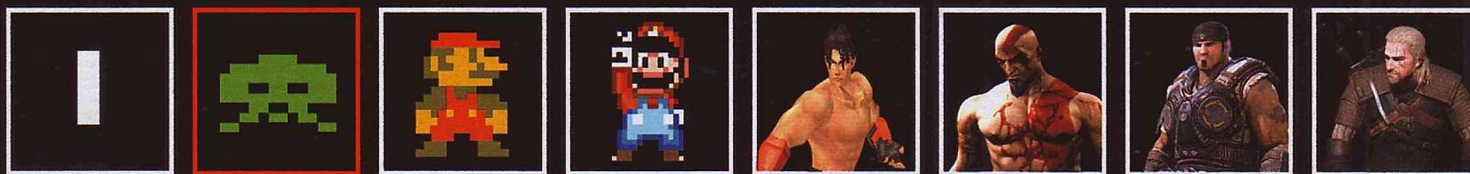
to na jaw w trakcie rozmowy z głównym dźwiękowcem, Brendanem Blewetttem, kiedy tłumaczył mi specyfikę nowego systemu propagacji dźwięku uwzględniającego istnienie syste-

cie zrekonstruowanych Hellcatów i Shermanów.

Koniec końców Chicago opuszczałem z jeszcze większym uznaniem dla Day 1 Studios niż wcześniej. Trudno nie mieć szacunku dla ludzi, którzy w tydzień zdołali stworzyć dla Wargamingu tak dobrą wersję demo konsolowych Czołgów, że temu nie pozostało nic innego jak wcielić ich w swoje struktury. Spodobało mi się też, jak szybko, sprawnie i samodzielnie potrafią działać, hartując czołgową stal. Ich starania zostały zresztą docenione jak dotąd przez 4 miliony użytkowników, którzy rozegrali już ponad 40 milionów bitew, czyniąc z World of Tanks pierwsze powszechne free-to-play na konsolach. A swoją drogą Mike zapytany na odchodnym, czy nie wróciłby do uniwersum BattleTech, zwłaszcza w formie World of Mechs, jedynie się uśmiechnął. Jeśli więc taka produkcja dojdzie kiedyś do skutku, zamierzam mienić się ojcem chrzestnym jej sukcesu. **ICDA**



▶ Każdy z modeli pojazdów na XBO to 50 tys. wielokątów. Na PC większość to wciąż 12 tys.



Generacja druga 1976-1983



Bal na Titanicu

■ Zaprasza do Parku jurajskiego: **Smuggler**

Gdyby porównać rozwój konsol do ewolucji zwierząt, pierwsze urządzenia przypominałyby niezdarne płazy, które dopiero co zdecydowały się wyjść z morza na suchy ląd. Druga generacja to już odpowiednik czasu, gdy na Ziemi pojawiają się pierwsze dinozaury. Porównanie tym sensowniejsze, że większość wówczas istniejących „gatunków” tu również wyginęła nagle wskutek ogromnej katastrofy.

Czym różniły się urządzenia drugiej generacji od swych szacownych przodków? Zamiast na stałe zaszytych w układach gier **nowe konsole wyposażono w mikroprocesory umożliwiające odczyt i wykonanie zawartych w pamięciach ROM programów.** Te ostatnie wprowadzono do konsol za pomocą wymiennych kartridży (początkowo ich pojemność to 2-4 kB, pod

koniec tej generacji zaś 16-32 kB, dzięki czemu wielkość i złożoność gier odczuwalnie się poprawiły). Rozdzielczość obrazu to nawet 320 x 192 pikseli, paleta jednocześnie używanych barw stała się 4-bitowa (16 kolorów), a zamiast prymitywnych „beepów” urządzenia zaczęły generować kilkanałową ścieżkę dźwiękową. Początki, oczywiście, były nieco skromniejsze.

Czym jest sprite?

Technika ta została stworzona w celu poprawy możliwości graficznych ówczesnych komputerów i konsol. Polegała na nakładaniu na wygenerowany obraz niedużych i osobno animowanych dwuwymiarowych obrazków. Operacje z tym związane nie były wykonywane na zawartości pamięci RAM przez procesor, ale już na sygnale wideo przez oddzielne wyspecjalizowane układy. Sprite'y można było dodatkowo skalować i nakładać na siebie.



1976

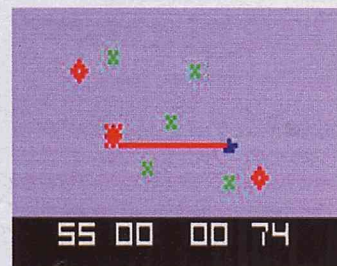
Fairchild Channel F

To właśnie ta konsola za 170 \$ zapoczątkowała drugą generację – po raz pierwszy zawierała będący jej „sercem” procesor (taktowany zegarem 1 MHz) i miała możliwość ładowania tytułów zapisanych w pamięci ROM na wymiennych kartridżach. W sumie powstało ich 21, po 20 \$ sztuka, na każdym jeden tytuł. Ale były to wreszcie naprawdę różne gry, a nie tylko kolejne wariacje na temat paletki i piksela. Do tego urządzenie miało dwie od razu wbudowane w swą pamięć ROM. **Innowacyjność Fairchilda zupełnie nie została doceniona**, bo po trzyletnim okupowaniu sklepowych regałów sprzedano zaledwie 250 000 egzemplarzy.

Ciekawostka: Jej pierwotna nazwa to Video Entertainment System (VES), ale po premierze Atari VCS szybko została zmieniona na Channel F, żeby się klientom nie myliły. No cóż, jakby się jednak myliły, to może by na tym Fairchild lepiej wyszedł...



- Grafika:** 128 x 64
- Paleta kolorów:** 8
- Kolory naraz na ekranie:** 6
- Pamięć RAM:** 64 bajty
- Pojemność nośnika:** 4 kB
- Sprite'y:** 0
- Dźwięk:** 4 kanały stereo
- Liczba dostępnych gier:** 23



1977

Atari VCS/
Atari 2600

Tej konsoli poświęciłem niedawno osobny artykuł (CDA 04/2015), więc teraz tylko powiem, że **to kolejny dowód na to, że nie wygrywa najlepszy, ale ten, kto potrafi się mądrze zareklamować**. Bo były w tej generacji konsole o lepszych osiągnięciach i tańsze – ale dzięki doskonałym „ekskluziwiom” (ze Space Invaders na czele), dużej liczbie gier oraz marketingowi konsola zdominowała rynek, deklasując wręcz konkurencję. Nie osiągam, ale wynikami sprzedaży – ok. 15-17 mln sztuk do 1983 i jakieś 25 mln(*) w sumie. Atari VCS, przechrzczony potem na Atari 2600, był w oficjalnej sprzedaży aż do 1.01.1992!

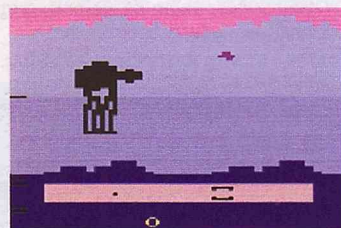
Ciekawostka: Wszystkie konkurencyjne stacjonarne konsole drugiej generacji razem wzięte sprzedały się ponad 2 razy słabiej niż sama A2600.

(*) W niektórych źródłach mówi się nawet o 30-40 milionach, ale nie brzmi to prawdopodobnie, bo skoro w szczycie prosperity sprzedano do 17 mln egzemplarzy, to jakim cudem w czasach kryzysu na rynku gier



- Grafika:** 160 x 192
- Paleta kolorów:** 128
- Kolory naraz na ekranie:** 8
- Pamięć RAM:** 128 bajtów
- Pojemność nośnika:** 4 kB
- Sprite'y:** 2
- Dźwięk:** 2 kanały stereo
- Liczba dostępnych gier:** 418

i pojawianiu się konsol trzeciej generacji starzejący się VCS miałby sprzedać co najmniej tyle samo?



1979

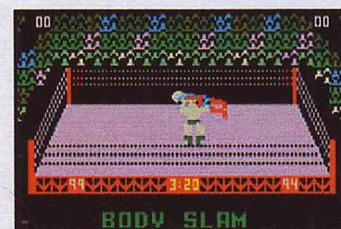
Mattel Intellivision

Jeden z największych konkurentów Atari 2600 w walce o serca i kieszenie graczy. Dlaczego przegrał, skoro oferował nieco lepsze parametry audio/video (w swoich reklamach Mattel przekonywał, że jego konsola ma znacznie większe możliwości) oraz bogatą ofertę akcesoriów, wśród których znajdujemy m.in. syntezator, moduł „komputerowy”, zewnętrzną klawiaturę itd.? Po pierwsze był o połowę od niej droższy (aż 300 \$), a do tego dużo bogatsza biblioteka gier na A2600 sprawiła, że **konsola Mattela sprzedała się „tylko” w 3 milionach egzemplarzy**. Co zresztą było całkiem przyzwoitym jak na owe czasy wynikiem.

Ciekawostka: Mattel wypuścił adapter (System Changer) umożliwiający podłączanie i uruchamianie gier z A2600 na ich konsoli. W gruncie rzeczy była to tak naprawdę oddzielna konsola – klon A2600 – korzystającą tylko z zasilacza i kontrolerów Intellivision.



- Grafika:** 160 x 192
- Paleta kolorów:** 16
- Kolory naraz na ekranie:** 16
- Pamięć RAM:** 1,5 kB
- Pojemność nośnika:** 4-16 kB
- Sprite'y:** 8
- Dźwięk:** 3 kanały stereo
- Liczba dostępnych gier:** >120



1978

Magnavox Odyssey²

Po niezbyt udanych próbach za-wojowania rynku kolejnymi liftin-gowanymi wersjami prakonsoli Magnavox stworzył zupełnie nową konstrukcję, wy-cenioną na 199 \$, szumnie lansowa-ną jako „najbar-dziejzaawansowa-ny system [do gier] na świecie”. Hasło – gdysię popatrzy na jej osiągi – nieco na wyrost (szczególnie kulał dźwięk). Należy jednak wspomnieć, że konsola **miała wbudowaną dotykową klawiaturę, interpreter BASIC-a i syntezator mowy (!)**. W Europie była sprzedawana jako Philips Videopac G7000. (Ulepszona wersja, Videopac G7200, miała wbudowa-ny 9-calowy monitor mono). Pomi-mo raczej niedużej liczby dostęp-nych gier spodobała się graczom, **sprzedano 2 miliony sztuk**.

Ciekawostka: cena jednej gry na tę konsolę (50 \$) to odpowiednik dzisiejszych 800 zł (!). Co, uważa-cie, że to „trochę” drogo? To za chwilę, przy lekturze ramki „Dru-gi plan” możecie się naprawdę mocno zdziwić...



- Grafika:** 160 x 200
- Paleta kolorów:** 16
- Kolory naraz na ekranie:** 16
- Pamięć RAM:** 64 bajty
- Pojemność nośnika:** 8 kB
- Sprite'y:** 4
- Dźwięk:** 1 kanał mono
- Liczba dostępnych gier:** 62



Kryzys w branży gier wideo

Trwał w USA w latach 1983-1985. Przyczyn było kilka – po pierwsze po-wstawało coraz więcej gier, ale ilość nie wiązała się z jakością. (Symbolem tego trendu była zenująco słaba egranizacja filmu „E.T.” na A2600, wydana w 12 milionach egz.). Po drugie na rynku pojawiało się coraz więcej urzą-dzeń, zwykle ze sobą niekompatybilnych, co dezorientowało i zniechę-cało nabywców. Po trzecie pozycji konsol zagroziły pierwsze ogólnodo-stępne komputery. „Dlaczego kupować dziecku konsolę, która odciągnie je od nauki, skoro możesz kupić komputer, który przygotowuje je do colle-gue'u?” – kusił Commodore w reklamie swego C64. Po czwarte trwająca wówczas wojna cenowa między Atari i Commodore sprawiła, że ich komputery można było kupić taniej niż konsole. Po piąte branża „zabaw-kowa” uznała w tym czasie gry wideo za przemijający trend i przestała je lansować oraz eksponować w sklepach.

Skutki tych wydarzeń były dla producentów konsol i gier przerażające – obroty spadły o... 97%. I nie pomogły radykalne obniżki cen. Np. opisaną na kolejnej stronie konsolę GCE Vectrex przeceniono ze 199 na 100 \$, a potem sprzedawano nawet po 49 \$, byle tylko pozbyć się zalegających zapasów. Przeciętna cena kartridża z grą spadała w tych latach z ok. 35 \$ do 4-5 \$. Taka sytuacja doprowadziła do bankructw lub wycofania się z tego rynku wielu ówczesnych potentatów (m.in. Magnavox, Coleco i Mattel).



1982

Coleco ColecoVision

Teoretycznie była to konsola skazana na sukces. Za umiarkowaną cenę 119,95 \$ oferowała w momencie startu 12 gier (w tym cieszącego się wielką popularnością Donkey Konga), ale ich liczba szybko rosła. A że chodziły w rozdzielczości 256x192 i 16 kolorach, całość zaś podlana była dobrym trzykanałowym dźwiękiem, to **Atari 2600 mogła mieć poważne obawy**. (A propos, można było za pomocą adaptera uruchamiać też gry przeznaczone na tę konsolę). Nic więc dziwnego, że schodziła niczym ciepłe bułeczki – w pół roku sprzedano 500 tysięcy, a wszystko wskazywało na to, że w 1983 sprze-



- 🐞 **Grafika:** 256 x 192
- 🐞 **Paleta kolorów:** 16
- 🐞 **Kolory naraz na ekranie:** 16
- 🐞 **Pamięć RAM:** 1 kB
- 🐞 **Pojemność nośnika:** 32 kB
- 🐞 **Sprite'y:** 32
- 🐞 **Dźwięk:** 3 kanały stereo
- 🐞 **Liczba dostępnych gier:** 144

daż będzie wielokrotnie wyższa. A tu... kaboom! Kryzys w branży! I koniec pieśni. Ale i tak do momentu swej śmierci w 1985 **konsolę kupiły prawie 2 miliony ludzi**. Szkoda, zasługiwała na lepszy los.



1982

Milton Bradley GCE Vectrex

To chyba najciekawsza konsola tej generacji. Nie dość, że sprzedawana za 199 \$ z dołączanym 9-calowym monochromatycznym monitorem o nietypowym kształcie, to jeszcze generowała wyłącznie grafikę wektorową. Można było pod nią podłączyć aktywne okulary 3D za 60 \$ (tak, tak, moda na granie w 3D to wcale nie jest coś nowego...) oraz pióro świetlne. Samych gier powstało jednak tylko 28. **Podobnie jak większość opisywanych tu konsol zmiotł ją kryzys w roku 1983.**

Ciekawostka: w tej najbardziej innowacyjnej technicznie konsoli owych czasów twórcy zmuszeni byli skopiować pomysł wykorzystany w prehistorycznej Odyssey – czyli specjalne nakładki na monitor, które np. zabarwiała w grze Heads Up Action Soccer ekran na zielono, symulując murawę.



- 🐞 **Grafika:** wektorowa
- 🐞 **Paleta kolorów:** 2
- 🐞 **Kolory naraz na ekranie:** 2
- 🐞 **Pamięć RAM:** 1 kB
- 🐞 **Pojemność nośnika:** 32 kB
- 🐞 **Sprite'y:** 0
- 🐞 **Dźwięk:** 3 kanały stereo
- 🐞 **Liczba dostępnych gier:** 28

Drugi plan

■ **RCA Studio II (1976)** – chronologicznie rzecz biorąc, to druga konsola drugiej generacji. Ale jeśli idzie o jej możliwości, to zdecydowanie jest z generacji poprzedniej (dwukolorowa grafika, jednokanałowy dźwięk). A że gier na nią powstało tylko 11, a jej cena to 149 \$, to nic dziwnego, że okazała się finansową porażką.

■ **1292 Advanced Programmable Video System (1976)** – licencję na jej produkcję sprzedano co najmniej siedmiu firmom, konsola występuje więc w wielu wariantach i pod różnymi nazwami. Na rynku przetrwała do 1978 roku, zatem popyt na nią był raczej mizerny.

■ **Coleco Telstar Arcade (1976)** – konsola o nietypowym wyglądzie, przypominająca graniastop, z wbudowaną kierownicą i przepustnicą, light gunem oraz dwoma pokrętkami, za 99 \$.

■ **Bally Profesional Arcade/Astrocade (1977)** – gdyby tylko technika decydowała o sukcesie, ta konsola powinna mieć miliony nabywców. Ale cena 299 \$ i względnie niewielka liczba gier sprawiły, że nie cieszyła się dużą popularnością.

■ **Prim Inter Video 6 Telejeu (1977)** – niemiecka pongsola sprzedawana we Francji. Prim to zapewne skrót od „primitive”.)

■ **Bandai SuperVision 8000 (1978)** – konsola produkowana na rynek japoński, o bardzo dobrych jak na owe czasy parametrach, z czym pewnie wiązały się horrendalne ceny tak samego urządzenia (560 \$), jak i gier – całych siedmiu, po ok. 100 \$ sztuka (równowartość współczesnych 1600 zł!). Obecnie jest kolekcjonerskim białym krukiem.

■ **Inerton VC 4000 (1978)** – popularna w Niemczech...itylko tam. Ci, którzy wyłożyli ówczesne 360 marek (czyli ok. 180 \$), mogli sobie pograć w 40 dostępnych na nią gier.

■ **Prinztronic Micro 5500 (1978)** – dostępna w Europie i... Nowej Zelandii. Wypuszczono na nią 7 (albo 8, źródła są sprzeczne) gier.

■ **Coleco Quaterback (1978)** – prymitywny handheld z migoczącymi czerwonymi diodkami, „symulator” amerykańskiego futbolu.

■ **Milton Bradley Microvision (1979)** – pierwszy handheld godny tego miana miał ekranik LCD o wymiarach 38 x 38 mm i rozdzielczości 16 x 16. Kartridge z grami miały wbudowane własne mikroprocesory, które były szalenie wrażliwe na elektryczność statyczną.

■ **APF Imagination Machine (1979)** – hybryda komputera z konsolą, z wbudowanym magnetofonem,

grafiką w maksymalnej rozdzielczości 256 x 192 (4 kolory z palety 8), jednokanałowym dźwiękiem, 15 dostępnymi grami na kartridżach, za marne 599 \$. Kupilibyście? No właśnie.

■ **Fairchild Channel F System II (1979)** – po marketingowej klapie swej konsoli Fairchild sprzedał prawa do niej firmie Zircon International. Ta wypuściła na rynek jej zmodyfikowaną wersję. Zmiany w sumie były dość kosmetyczne, więc i sukces rynkowy podobny – czyli żaden.

■ **Voltmace Database Games Computer (1980)** – brytyjska konsola przypominająca – możliwościami A2600, ale z gorszym dźwiękiem.

■ **SHG Blackpoint (1980)** – przestała w momencie debiutu, a do tego powstało na nią zaledwie 7 gier.

■ **VTech CreatiVision (1981)** – hybryda konsoli i komputera (z membranową klawiaturą wbudowaną w dwa dżojstiki). Możliwe było dołączenie zewnętrznej klawiatury, magnetofonu, a nawet drukarki. Ale jako konsola – za cenę 499 \$ – to raczej słaby pomysł, szczególnie że wypuszczono na nią tylko 17 gier.

■ **Epoch Cassette Vision (1982)** – konsola przeznaczona na japoński rynek. Grafika 54 x 62, „beeper” zamiast dźwięku i 11 gier. Czy muszę pisać coś więcej?

■ **Entex Adventure Vision (1982)** – amerykańska konsola z wbudowanym monitorem... LED-owym, o rozdzielczości 150 x 40. Dwa kolory, symboliczny dźwięk, 4 gry, za 80 \$.

■ **Emerson Arcadia 2001 (1982)** – parametrami grafiki zbliżona do Atari 2600. Tyle że dźwięk był rodem z poprzedniej epoki, a do tego powstało na nią około 50 gier, i to niepowalających, a całość kosztowała 199 \$. Szybko więc przeminęła z wiatrem.

■ **Atari 5200 SuperSystem (1982)** – w zamyśle konstruktorów miał to być lepszy pod każdym względem następca słynnej A2600. Pomimo niezłych parametrów (poza dźwiękiem) konsola sprzedawała się w ok. 1 mln egzemplarzy. Jak na wygórowane oczekiwania Atari – totalna klęska.

■ **Nichibutsu My Vision (1983)** – urządzenie dostępne tylko na rynku japońskim. Kiepska grafika, 16 gier, koszt 150 \$. Sayonara!

■ **Gakken Compact Vision TV Boy (1983)** – warta 100 \$ konsola dla jednego gracza, niezła grafika (od 128 x 64 do 256 x 192 w 8 kolorach), ale tylko 16 gier. Ciekawy design. Z uwagi na dość specyficzny wbudowany w konsolę kontroler leworęczni mieli poważne problemy z jej obsługą. ICDAI



Biali nie potrafią skakać

■ Szuka nowych tramppek: **Kamil „Berlin” Krupiński**

Od kilku miesięcy chodziła za mną myśl, że poprzednia generacja konsol cofnęła nas w rozwoju zamiast popchnąć do przodu. Nareszcie chyba udało mi się zrozumieć powód tego przekonania: po prostu rzadko kiedy pozwalala nam oderwać się od ziemi.

Nowoczesne FPS-y jeszcze do niedawna były przyklejone do gleby. Mieliśmy w nich buty z betonu i ledwo dało się je oderwać od podłoża – po co zresztą skakać, jeżeli mapy są ułożone tak, żeby nie było to do niczego potrzebne. Sprint ograniczono do kilku sekund, a efektowne akcje do kontekstowych przyciśnień odpowiedniego guzika w odpowiednim miejscu. Tak samo wyglądają do tej pory strzelaniny z osłonami, a i żadne Tomb Raidery czy Unchartedy nie dały rady oderwać się od gruntu. Mogliśmy sobie kicać po ustawionych w odpowiednich miejscach skałkach i wspinać się na półeczki, ale to wciąż była misternie zaprojektowana przez kogoś ścieżka zdrowia, z której zejść się nie dało.

Titanfall próbował coś z tym zrobić, ale Titanfall nikogo nie obchodził. Vanquish próbował, ale nikt o nim nie pamięta. Coś nam się przestawiło w głowach i po premierze PlayStation 3 i Xboksa 360 zapomnieliśmy o tym, że od zawsze(*) najważniejszą rzeczą w grach akcji był sposób poruszania się bohatera: dopiero po odpowiedzeniu sobie na pytanie „jak ten ludzik będzie skakać?” można było przejść do myślenia nad resztą. Od tego wyszliśmy w latach osiemdziesiątych, o tym zapomnieliśmy przy okazji PS3 i X360, do tego właśnie zaczynamy wracać. Bogu dzięki.

Japończycy rządzą naszą branżą przez te wszystkie lata nie bez powodu – skoro to oni wymyślili Mario i bawili się przy nim jako pierwsi, to mieli też czas, żeby przeanalizować i zrozumieć, dlaczego przed tym telewizorem się tak dobrze siedzi. I nie ma co się czarować – kluczem do sukcesu było to, że pad do NES-a miał tylko dwa guziki. Jeden pozwalał wziąć rozbieg, drugi odpowiadał za skakanie. Mario skacze. Na tym polega. To jest jego najważniejsza umiejętność. Teraz w podręcznikach dla młodych projektantów gier są ciągnące się na kilkanaście stron analizy tego, jak on to do jasnej cholery w ogóle robi. Jaka jest trajektoria, kiedy musi się wybić, jak daleko może dolecieć, na

ile bloczków jest w stanie wskoczyć z miejsca, a ile z rozbiegu. Serio.

Mario na dobre wbił ludziom do głów, że kluczem do stworzenia naprawdę ciekawej gry akcji jest sposób poruszania się postaci na ekranie. Niestety potem, w czasach świetności PS3 i X360, okazało się, że żadne dziecko nie może zostać w tyle i **magia przestała zależeć od rąk gracza – zaczęła zależeć za to od pięknej grafiki na ekranie**. Po co człowiek ma się męczyć, żeby coś osiągnąć, jeżeli możemy śliczną animacją ZASYMULOWAĆ to, że mu się udało?

Assassin's Creed miał potencjał. Wziął schematy z Prince of Persia (które od pierwszej części opierało się na ruchu!)

i przeniósł je w strawniejszy kontekst. Niestety Ubisoft nadal nie ma cojones, żeby zrobić z tym coś ciekawego i ciągle udaje, że ich parkour po tych wszystkich latach jest tak niesamowicie fajny jak na trailerach CGI. W Prince of Persia musiałem myśleć o tym, jak wykonywać konkretne akrobacje, żeby dostać się z punktu A do punktu B, co zmuszało mnie do wkładania w to, co robię, jakiegokolwiek wysiłku, a przez to dawało satysfakcję. W Assassin's Creedzie wychylam analoga do przodu i trzymam jeden guzik, żeby biec przed siebie i wskakiwać na wszystko, co stanie mi na drodze. To nie ja skacę po dachach – to Altaïr czy inny Ezio. Dlaczego mam się z tego cieszyć?

Podobnie jest z Batmanami, które do bardzo prostych kombinacji guzików przypisały widowiskowe ruchy bohatera – i prawdopodobnie właśnie na tym opiera się ich sukces. Popatrzenie na bezlitośnie zżynające z nich Shadow of Mordor, w którym postać reaguje z przesadą niezależnie od tego, co zostanie naciśnięte. Łapie kogoś za

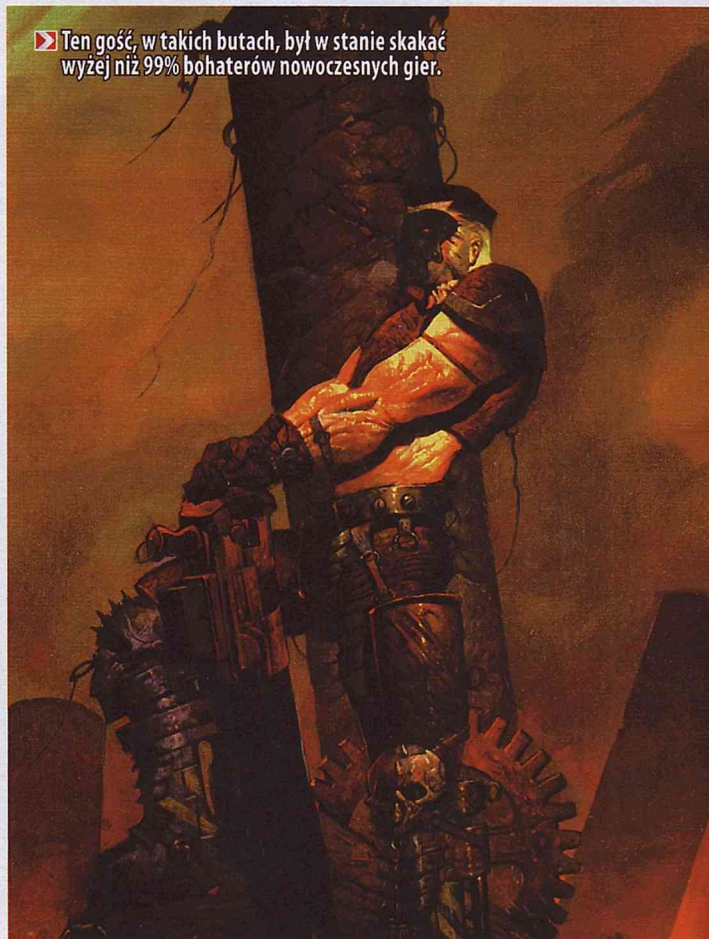
bary i przeskakuje mu nad głową, turla się po ziemi, robi fikołki w powietrzu, ziemia się telepie, ekran szarpie, czas zwalnia, Chryste, co tam się nie wyprawia w tej grze, a to wszystko wymaga tylko kliknięcia jednego durnego guzika.

Nic dziwnego więc, że Bayonetta 2 nie jest – pod względem popularności – w tej samej lidze co inne gry akcji: cały system walki opiera się tam na sposobie, w jaki Wiedźma się porusza, i klikanie trójkąta w kółko na niewiele się zda, kiedy trafimy na chociaż dwóch wrogów. Dodge offset, specjalny sposób unikania, który nie przerywa kombosa, to wynoszenie bijatyki na kolejny poziom – coś, co dla Batmanów i Asasynów jest niemożliwe do osiągnięcia, bo woła ślicznymi animacjami rekompensować to, że wymagają od gracza klikania na pałę jednego przycisku. Ładnie ruszać ma się postać, a nie my. **Opanowanie pierwszego Mario jest aktualnie trudniejsze niż Shadow of Mordor, Batmana i Assassin's Creeda razem wziętych. True story.**

Ale raduje mi się serce, kiedy widzę dobrze zrobione, okrutnie skomplikowane Mirror's Edge, czyli Dying Light. Cieszę się bardzo, kiedy nawet symbol prostactwa, Call of Duty, zaczyna eksperymentować z jetpackami, a jego nowa odsłona idzie prosto w stronę Human Revolution i wszczępów zmieniających człowieka w cyborga. Zaczynamy znowu doceniać podstawy – wracamy do tego, co mieliśmy opanowane już ponad dwadzieścia lat temu. I mam nadzieję, że piękna przyszłość rzeczywiście jest na wyciągnięcie ręki.

Został nam tylko najtrudniejszy krok do wykonania. Wyciągnięcie z portfela pieniędzy i wręczenie hajsu tym, którzy próbują pozwolić nam znowu oderwać się od ziemi. Wręczyć pieniądze tym białasom, którzy na nowo odkrywają urok starych produkcji: niech kupią sobie dobre trampki i przypomną sobie, jak się skacze. Nie wiem tylko, czy komukolwiek, kto siedzi przy nowoczesnych grach, w ogóle na tym zależy. Mam nadzieję, że tak. **[CDA]**

(*) Choć to pewnie nieprawda i moglibyśmy się kłócić przez kilka wieczorów, to dobrze mi się żyje z założeniem, że nowoczesne gry zaczęły się od Super Mario Bros. na NES-a (czy tam Famicoma, jeżeli chcemy bawić się w purystów, ale może nie przesadzajmy).



► Ten gość, w takich butach, był w stanie skakać wyżej niż 99% bohaterów nowoczesnych gier.

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

NA LUZIE



MYŚL NUMERU

**Do każdego adresu e-mail wykorzystuje się jedną małpę.
Przestań w końcu udawać, że ciebie to nie dotyczy!**

AUTENTYKI SZPITALNE

- – Dzień dobry. Chciałabym zapisać syna do ginekologa.
- Do ginekologa?
- Tak.
- Syna?
- Tak.
- Chłopca?!
- Tak, w czym problem?

- – Chcę zapisać się do armatologa.
- Do kogo?
- Do AR-MA-TO-LO-GA. Do lekarza od nóg.
- Nie ma takiego. Może reumatolog? Dermatolog?
- Nie, armatolog. Nogi u niego leczylem.

- Pacjent:
- Dzień dobry, chciałabym zapisać się na renesans magnetyczny.

- – Czy zapisujecie już na następny rok?
- Jeszcze nie.
- Ale proszę mnie zapisać.
- Nie mam w co. Nie mamy jeszcze kalendarzy.
- To ja pani kupię kalendarz i mnie pani wpisze.

- – Chcę umówić synka do lekarza.
- Ile synek ma lat?
- 34.

- Pacjent z zawiniątkiem wyjętym z kieszeni:
- Muszę pilnie do okulisty. Wypadło mi oko.
- Szok. Na szczęście było sztuczne.

- – Chcę zapisać się do lekarza na wizytę kontrolną. Lipiec.
- Miejsca są na październik.
- Lipiec.
- Nie, proszę pana, październik.
- Lipiec!
- Październik!
- LIPIEC!!! Na nazwisko mam Lipiec! I może być październik.

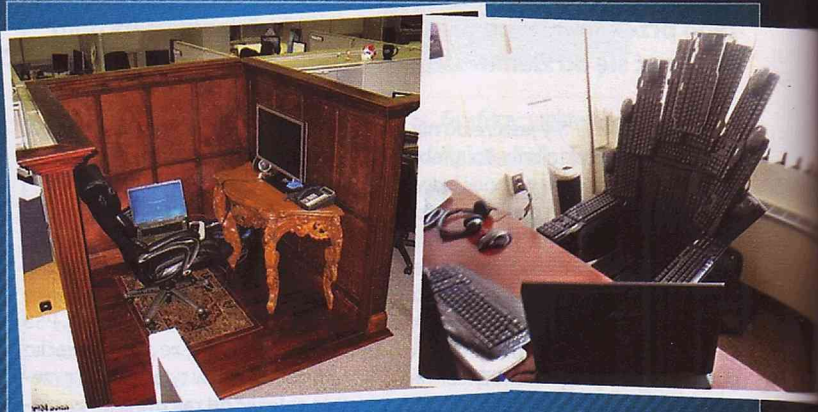
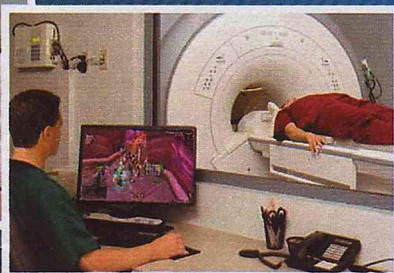
- – Panie doktorze, tu mam wynik mojego chłopaka, czy może pan zerknąć?
- Oooo, uuuu, aaaj! Ty go lepiej zostaw!

- Pacjent, na chwilę przed zabiegami fizjoterapeutycznymi:
- Proszę pana, u mnie nogi trochę brudne, bo ja prosto z działki.

- Pacjentka do kolegi pracującego w zakładzie rehabilitacji (pewnie w trakcie jakiegoś naświetlania):
- Czy ta lampa wysyła witaminy?

- Pacjent z jakimś papierkiem w ręce:
- Doktorze! Przyszedłem do pana z wynikiem badania USB!

- Rozmowa pacjentek przed badaniem TK:
- A to badanie tomograficzne to właściwie na czym polega?
- W sumie to wkładają do koryta i już.



PORADY DLA PRACOWNIKA

1. SPOSÓB UBIERANIA SIĘ DO PRACY

Wskazane jest, abyś przychodził do pracy ubrany zgodnie z wysokością swojej płacy. Jeżeli przychodzisz w butach Prady za 350 \$ i z torbą Gucci za 600 \$, to zakładamy, że prowadzi ci się dobrze i nie potrzebujesz podwyżki. Jeżeli ubierasz się skromnie, to znaczy, że powinienes nauczyć się lepiej dysponować swoimi pieniędzmi, żeby kupić sobie lepsze ubranie. Dlatego też nie potrzebujesz podwyżki. Jeżeli twój strój jest średniej klasy, to znaczy, że twoja płaca jest na odpowiednim poziomie i nie potrzebujesz podwyżki.

2. ZWOLNIENIA CHOROBEWE

Nie honorujemy już zwolnień lekarskich. Jeżeli byłeś w stanie pójść do lekarza, to równie dobrze mogłeś przyjść do pracy.

3. URLOPY

Każdy pracownik dostanie 104 dni urlopu w roku. Terminy zostały już ustalone: są to soboty i niedziele.

4. ZWOLNIENIA NA WYPADEK POGRZEBU

Nie ma żadnego usprawiedliwienia dla niestawienia się w pracy. Nie możecie już nic zrobić dla zmarłych kolegów, członków rodziny czy współpracowników. W rzadkich przypadkach, kiedy pracownik MUSI wziąć udział w pogrzebie, ceremonia powinna odbywać się wieczorem.

Wtedy pracownik może pracować w przerwie na lunch, aby wyjść godzinę wcześniej.

5. KORZYSTANIE Z TOALETY

W toalecie spędza się stanowczo za dużo czasu. Dlatego też wprowadzono 3-minutowy limit użytkowania toalety. Po tym czasie włączy się syrena alarmowa, papier toaletowy zostanie schowany, drzwi od kabiny zostaną otworzone i zostanie zrobione zdjęcie. Jeżeli przekroczenie czasu zdarzy ci się dwukrotnie, twoje zdjęcie będzie umieszczone w biuletynie firmowym w rubryce „Recydywiści”.

6. PRZERWA NA LUNCH

Wychudzeni na zjedzenie lunchu mają 30 minut, żeby mogli skonsumować więcej i nabrać zdrowego wyglądu. Pracownicy z normalną wagą mają na zjedzenie lunchu 15 minut. Tyle akurat wystarczy, aby spożyć posiłek pozwalający utrzymać stałą wagę. Otyli mają 5 minut. Akurat tyle zajmuje wypicie Slim Fasta.

Dziękujemy za lojalność wobec naszej firmy. Jesteśmy tutaj, aby zapewnić dobre samopoczucie wynikające z pracy dla nas. Dlatego też wszystkie pytania, komentarze, uwagi, skargi, insynuacje, oskarżenia i wyzwiska powinny być kierowane gdzie indziej.

Udanego tygodnia życzy wam
KIEROWNICTWO

BĘDĄC ANKIETEREM...

...przeprowadzamy niekiedy dość dziwaczne rozmowy telefoniczne. Nie wierzyacie? Poczytajcie.

A – ankieter
R – respondent

A: Czy mieszka u pani mężczyzna w wieku 65-70 lat?
R: Nie, u mnie nie... Ale na cmentarzu jest taki!
A: Przeprowadzamy obecnie badanie na temat oglądania TV.
R: Panie, telewizor mamy stary, samochód też, mamy też sejf i psa, więc naprawdę – nie warto wchodzić...
A: Prowadzimy obecnie badanie na temat turystyki i wyjazdów, czy zechciałaby pani wziąć udział w takim badaniu?
R: Pani, ja stara jestem, nie wyjeżdżam nigdzie, poza tym nie mam teraz czasu.
A: To może ja zadzwonię jutro?
R: Oj nie, bo ja jutro wyjeżdżam...
A: Czy weźmie pani udział w naszym badaniu?
R: Nie mogę, bo ja niepełnosprawna jestem.
A: Ale to w niczym nie przeszkadza...
R: Ale ja jestem niepełnosprawna umysłowo...
A: Obecnie prowadzimy badanie na temat korzystania z różnych zabiegów kosmetycznych...
R: Pani, ja już miałam mammografię!

A: Czy to mieszkanie prywatne?
R: Nie, komunalne!
A: W jakiej sieci działa pani telefon komórkowy?
R: Eee... Siemens!
A: Ale proszę pani, chodzi mi o operatora, a nie o model... A jaka nazwa się pani wyświetla na ekraniku?
R: A, to ja nie wiem.
A: Czy zgodziłaby się pani na udział w badaniu dotyczącym zabiegów kosmetycznych?
R: Pani, ja to już stara jestem... Ale w trumnie chyba ładnie będę wyglądać...
A: Czy mogłabym rozmawiać z kobietą?
R: Wie pani, to ciężko zastać, bo u mnie to się ciągle różne kobiety przewijają...
A: Dzień dobry. Czy zastałam kogoś dorosłego?
R: A kogo?
A: No mamę... tatę... babcię... dziadka...?
R: Jest babcia Julia, ale gdzie wyszła...
A: A kiedy mogę zadzwonić?
R: No, jak babcia wróci.
A: Proszę pani, ja mam takie pytanie... Wypytała mnie się pani, o której wychodzę z domu, o której wracam, co mam w domu, o samochód, komputer, czy mam psa... Czy państwo chcą mnie okraść?
A: Przeprowadzamy badanie na temat produktów używanych w domu.
R: Ale, proszę pani, jakich produktów? Ja nawet dżem robię sam.



A: Dzień dobry, czy w pana gospodarstwie jest pracująca kobieta w wieku 18-35 lat?
R: Aha, to pani dzwoni, żeby zaprosić nas na pokaz tych garnków...
A: Dzień dobry, czy w pana gospodarstwie jest pracująca kobieta w wieku 30-39 lat?
R: Pani, to nie jest gospodarstwo, nie jestem rolnikiem...
A: Dzień dobry. Czy są w tym gospodarstwie domowym mężczyźni?
R: No tak, syn i synowa.
A: Dzień dobry. Nazywam się...
R: Proszę pani, ja nie mam czasu na takie pieprzenie...
A: Dzień dobry. Czy mogłabym przeprowadzić z panem ankietę?
R: Dzisiaj nie, bo jest burza i muszę iść na pole.
A: Dzień dobry. Czy mogłabym przeprowadzić z panem ankietę?
R: W tej chwili nie mogę rozmawiać, bo wie pani, piekę placki i by mi się spaliły.
A: A czy po południu mogę dzwonić?
R: Tak, jak już zjemy.
A: Kto jest młodszy: pani syn czy pani?
A: Dzień dobry. Czy mogłabym przeprowadzić z panem ankietę?
R: Co ta ankietę wnosi dla narodu polskiego? Powtarzam pani: co ta ankietę wnosi dla narodu polskiego?!
A: Dzień dobry. Nazywam się...
R: Dobra, dobra... Pier*cie się wszyscy!

„NA CHŁOPSKI ROZUM”, CZYLI JAK ZROZUMIEĆ FILOZOFIE

Problem z niektórymi pojęciami filozoficznymi jest taki, że nawet sama ich definicja bywa zbyt skomplikowana do zrozumienia. Dziś słowniki rzucamy na bok i nazywamy rzeczy po imieniu.

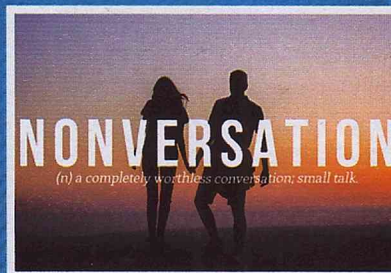
- **Dyskurs:** Bla, bla.
- **Hermeneutyka:** Co mam na myśli.
- **Logika:** Dlaczego ja mam rację.
- **Apologetyka:** Dlaczego ty nie masz racji.
- **Sofizmat:** Kiedy ty nawet nie wiesz, że nie masz racji.
- **Epistemologia:** Skąd wiem, że mam rację, a ty jej nie masz.
- **Egzystencjalny:** Nie przejmuj się: każdy się myli.
- **Postmodernistyczny:** Kogo obchodzi, czy mam rację, czy nie.
- **Systemowy:** Twoja omyłność sięga głęboko.
- **Paradoksalnie:** To tylko tak wygląda, jakbym nie miał racji.
- **Transcendentalny:** Jeśli każdy ma rację, to ja też.
- **Dialektyka:** Mam rację, choć z drugiej strony mogę się mylić.
- **Tomizm:** Wydawałoby się, że masz rację.
- **Imperatyw kategoryczny:** Jeśli masz rację, zrobmy z tego uniwersalne prawo.
- **Kartezjanizm:** Myślę, więc mam rację.
- **Dowód ontologiczny:** Tak bardzo mam rację, że już nic lepszego nie wymyślisz.
- **Synteza:** Tak bardzo się mylisz, twierdząc, że masz rację.
- **Egzegeza:** Wiem, co to znaczy, i będę o tym gadał cały dzień.
- **Presupozycja:** Mam rację i nawet nie będę o tym z tobą dyskutował.
- **A priori:** Przyjmijmy, że mam rację.
- **A posteriori:** Widząc, kto wygrał, zapewniam cię, że zawsze byłem po jego stronie.



Marek Lenc

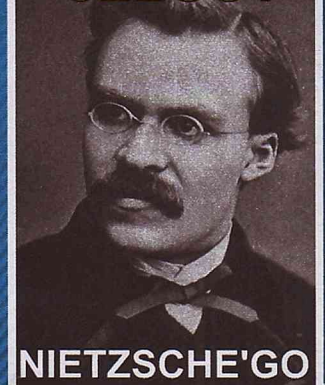
ENGLISH CORNER

- I used to be addicted to soap, but I'm clean now.
- I was going to look for my missing watch, but I could never find the time.
- Smaller babies may be delivered by stork, but the heavier ones need a crane.
- Jill broke her finger today, but on the other hand she was completely fine.
- The dead batteries were given out free of charge.
- I like european food so I decided to Russia over there because I was Hungary. After Czech'ing the menu I ordered Turkey.



When I was Finnished I told the waiter 'Spain good but there is Norway I could eat another bite'.

CZEGO?



NIETZSCHE'GO

BĄDŹMY KREATYWNII... oglądając winylowe płyty



OBRAZEK NUMERU

KLUCZ DO UDANEGO ZWIĄZKU



GAMEPLAY

Oto kilka opinii internau-
tów o grach

[South Park: The Stick of Truth]

Dokonałem aborcji na
mężczyźnie. 11/10.

[Dark Souls]

Gra jest tak trudna, że nie
udało mi się jej urucho-
mić. 11/10.

[Trials Evolution]

Na końcu jest 13-minuto-
wa misja, która sprawi, że
będziesz chciał urwać so-
bie jaja. Poza tym gra jest
całkiem niezła.

[Medal of Honor: War- fighter]

– Ma wszystkie kolory
tęczy... błotnej, rzecz ja-
sna.

– Niesamowita gra. Grafi-
ka powala tym cudownym
brązem i odcieniami brą-
zu. Jest tu więcej brązu niż
w jakiegokolwiek innej
grze. Wart uwagi jest rów-
nież projekt poziomów –
podczas 4-godzinnej
kampanii tylko 23 razy
trafił mnie szlag. [10/10].

[Starbound]

W tej grze nie musisz no-
sić spodni.



SCREENSHOCK



Wzięte z Nadgodzin na cdaction.pl

Z CZEGO ŚMIALIŚMY SIĘ 10 LAT TEMU?

Czyli fragment NL z 07/2005. Choć troszkę smutno się robi, gdy człowiek sobie uzmysłowi, że wielu z nich po 10 latach już jest po tej drugiej stronie...



ZNANI MÓWIĄ O SEKSIE

Znani jak już coś powiedzą o seksie, to dobitnie. Może wynika to z chęci zabłyśnięcia, a może z prawdziwej wiedzy. Oceńcie sami – oto zbiór takich wypowiedzi:

- „Moim zdaniem seks to jedna z najpiękniejszych, najbardziej naturalnych, najzdrowszych rzeczy, jakie można kupić za pieniądze”. *Tom Clancy (R.I.P)*
- „Znacie to spojrzenie, które rzuca wam kobieta, kiedy ma ochotę na seks? Ja też nie”. *Steve Martin*
- „Uprawianie seksu przypomina grę w brydża. Jak się nie ma dobrego partnera, to lepiej mieć dobrą rękę”. *Woody Allen*
- „Biseksualizm podwaja twoje szanse na randkę w sobotni wieczór”. *Rodney Dangerfield (R.I.P)*
- „Seks po dziewięćdziesiątce jest jak gra w bilard przy pomocy sznurka”. *Camille Paglia*
- „Seks jest jednym z dziewięciu powodów do reinkarnacji. Pozostałych osiem się nie liczy”. *George Burns (R.I.P)*
- „Kobiety umieją udawać orgazmy. Za to mężczyźni potrafią udawać całe związki”. *Sharon Stone*

- „Moja dziewczyna zawsze się śmieje podczas uprawiania seksu – wszystko jedno, co akurat czyta”. *Steve Jobs (R.I.P)*
- „Moja matka zdawała się nie dostrzegać ironii w nazywaniu mnie sk****synem”. *Jack Nicholson*
- „A tak, »rozwód«. To słowo pochodzi od łacińskiego »wyrwać mężczyźnie jaja przez portfel«”. *Robin Williams (R.I.P)*
- „Kobiety potrzebują powodu, żeby uprawiać seks. Mężczyźni potrzebują jedynie miejsca”. *Billy Crystal*
- „Mamy nowy kryzys w medycynie. Lekarze alarmują, że wielu mężczyzn jest uczulonych na lateksowe prezerwatywy. Jako reakcja alergiczna występuje u nich duża opuchlizna ...No to w czym problem?”. *Dustin Hoffman*
- „Zamiast żenić się po raz kolejny po prostu znajdę jakąś kobietę, której nie lubię, i podaruję jej pół swojego majątku. Będzie szybciej, prościej i nie dam zarobić adwokatom”. *Rod Stewart*
- „Rozumiecie, problem polega na tym, że Bóg dał nam mózg i wacka, lecz krwi tylko tyle, żeby zasilać jedno naraz”. *Robin Williams (R.I.P)*

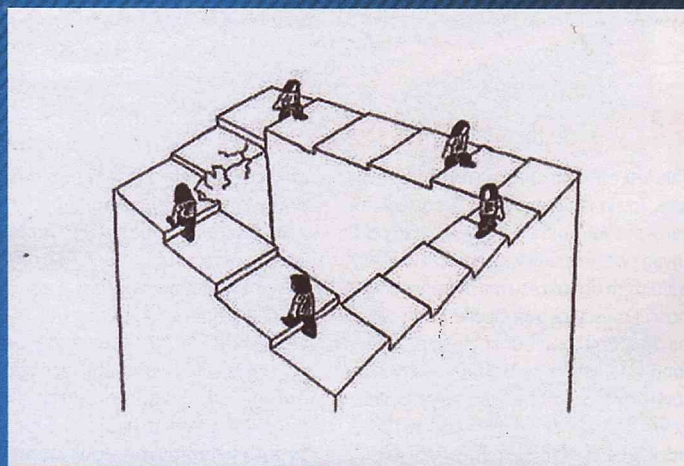
LOKALNA KRONIKA KRYMINALNA

Nie chcielibyście czasem żyć w mieście, gdzie kronika kryminalna tak wygląda? To autentyki z USA...

- We wtorek o 11:08 policja otrzymała informację, że sześć ciasteczek Oreo zostało skradzionych z domu przy ulicy Burleigh 900. Składający zażalenie domagał się dodatkowego patrolu w okolicy.
- Funkcjonariusze zostali wysłani na miejsce zgłoszenia o pięciu osobach palących marihuanę i pijących piwo w pobliżu rzeki Yampa. Policja skontaktowała się z tymi osobami. Nic nie palili, a piwo okazało się korzenne.
- Mężczyzna będący pod wpływem alkoholu w miejscu publicznym podskakiwał do góry i na dół przed funkcjonariuszem, a następnie, kiedy został aresztowany, stał się bardzo zarozumiały.
- W czwartek o 15:20 mieszkaniec, który miał problemy z otwarciem słoika, wezwał policję. Policja otworzyła wzywającemu słoik.

- Policja została wezwana na plac targowy w związku z informacją o „podejrzanej monecie”. Prowadzący dochodzenie funkcjonariusz stwierdził, że była to ćwierćdolarówka.
- Poinformowano o chorym szopie na alei South Pleasant 300. Szop okazał się zdrowy. Nie podjęto żadnych działań.
- Zabrano z posiadłości pana X dynię i oddano ją po jakimś czasie, ale wyrzeźbioną.
- W piątkową noc policja z Boone otrzymała zgłoszenie podejrzanego zachowania przy ulicy Marshall 1300. Okazało się, że czterech mężczyzn z pomocą latarek porównywało sobie zarost twarzy.
- Ktoś zadzwonił i poprosił, żeby policjant ostrzegł ludzi stojących nad jeziorem, że to niebezpieczne podczas burzy.
- Dwóch 10-latków paliło niedopałki z popielniczki sklepu przy drodze 93 na południu Kalispell.
- Mieszkaniec Kalispell znalazł martwego koguta na swojej posiadłości.

OCZOM NIE WIERZĘ...



Te schody idą w górę czy w dół?

SAMOCODOWE FORA

- **Forum Lamborghini**
– Powietrze świszczy pod uszczelkami szyb przy 330 km/h, czy to normalne?!
- **Forum Mazdy MX-5**
– Jakiś bydlak w VW Tuaregu przejechał dzisiaj nade mną!
- **Forum Porsche Cayenne**
– Zużycie paliwa niebezpiecznie spadło poniżej 40 l/100 km – czyżby coś nie tak z silnikiem?
- **Forum Vipera**
– Wessało mi smarta do kolektora wlotowego, jak go wyciągnąć?
- **Forum Seata**
– Hehe, dzisiaj dogoniłem ciężarówkę!
- **Forum Bentleya**
– Użyłem dziś popielniczki, gdzie dostanę nową?
- **Forum Rolls-Royce'a**
– Gdzie najlepiej naprawiać Roleksa?
- **Forum Hondy Accord**
– Mama dała mi właśnie to auto na urodziny. Gdzie dostanę tanie 18-calowe aluśki?
- **Forum Porsche**
– Złapałem właśnie kaptia. Lepiej oddać auto w rozliczeniu czy sprzedać na własną rękę?
- **Forum Fiata**
– Jak myślicie, czy poza warsztatem jest jeszcze jakiś inny świat?
- **Forum Renault**
– Odsprzedam kartę miesięczną na autobus. Samochód naprawili wcz-

ściej, niż oczekiwałem.

- **Forum Hondy CRX**
– Pomocy, jak się otwiera pasy bezpieczeństwa? Szybko, bo kończy mi się prąd w notebooku....
- **Forum Audi A6 TDI**
– Gdzie jest wlew paliwa?
- **Forum Audi A8**
– Jak sprać krew z wykładziny w bagażniku?
- **Forum Opla**
– Hammerite – czy pomoże?
- **Forum Opla Omega**
– Odleciał mi wentylator, gdzie szukać?
- **Forum Mercedesa C**
– W niedzielę padało i w drodze do kościoła auto zrobiło się mokre, co robić?
- **Forum BMW 3er E36**
– Gdzie stoją najlepsze laski?
- **Forum BMW M5**
– Pomocy, coś wprowadziłem do programu i nie mogę teraz wyjść do menu!
- **Forum McLarena**
– Czy opony od Ferrari będą pasować?
- **Forum Trabanta**
– Ranking najlepszych taśm klejących.
- **Forum Alfę Romeo**
– To o której spotykamy się w warsztacie?
– Od dwóch tygodni moja Alfa odpala za pierwszym razem, czy to normalne?

CHWILA REFLEKSJI

Weź swe życie w swoje ręce. Ale uważaj, bo zdarzy się wtedy coś strasznego – nie będzie wtedy kogo obwiniać za swe porażki.

G-Sync w laptopach

Pierwszego czerwca Nvidia zaprezentowała odmianę technologii G-Sync przeznaczoną dla laptopów – i pierwsze notebooki, między innymi od Asusa i MSI. Mają one dodatkowo matryce 75 Hz i karty GTX 970m lub 980m, choć płynny obraz wyświetlają już od około 35 fps-ów.

www.nvidia.com

GeForce Titan X zdetronizowany

Prócz G-Sync pokazano również nową kartę do desktopów, GTX-a 980 Ti. To obecnie najszybszy na rynku model dla graczy, mimo 6 GB pamięci bijący wydajnością nawet Titana X. Poradzi sobie z każdą grą w 4K, a do tego jest tańszy (choć ceny nam przed premierą nie zdradzono).

www.nvidia.com

Radeony 300 w czerwcu

W czerwcu pojawić się mają Radeony serii 300. Najpierw, 18.06 będą to modele serii 200 pod innymi nazwami, natomiast 24.06 pojawi się R8 300 i R9 300X, z nowymi układami AMD, które mają pobić GeForce'y 980. O ile – nie wiadomo, nieznane są także ceny.

www.amd.com

10 rdzeni w smartfonach

Chiński MediaTek zapowiedział produkcję pierwszego mobilnego procesora z 10 rdzeniami. Helio X20 ma 4 energooszczędne, ale wolne, 2 bardzo szybkie i 4 pośrednie, a pierwsze urządzenia z nimi do sprzedaży trafią na przełomie 2015/2016 roku.

www.mediatek.com

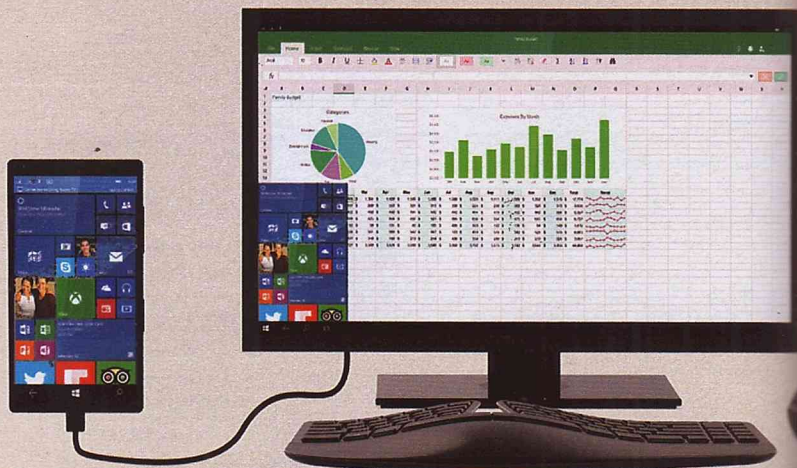
Miliard Windowsów 10

Taki jest cel Microsoftu na najbliższe trzy lata. To na razie wynik poza zasięgiem zarówno Androida, jak i iOS-a (jeśli pod uwagę weźmie się ich najnowsze wersje), a kluczem do sukcesu ma być uniwersalność. Dziesiątka trafi bowiem nie tylko na desktopy i notebooki, ale też do telefonów, tabletów, konsol, a nawet robotów i prostych komputerów dla majsterkowiczów, jak Arduino i Raspberry Pi, gdzie obecnie królują odmiany Linuksa.

Najważniejsze dla powodzenia są i tak smartfony oraz tablety, które obecnie sromotnie przegrywają ze sprzętem androidowym i jabłkowym. To właśnie one zyskują jednak na Dziesiątce najwięcej. Nowe hasła to „Continuum for Phones” oraz „Universal Windows Platform Bridge”. To pierwsze pozwoli tak tworzyć aplikacje uniwersalne, że będą one mogły pracować w kilku trybach. Ale nie chodzi tylko o to, czy uruchomione zostały na pecie, tablecie czy smartfonie. Bo jeśli telefon zostanie podłączony do telewizora, klawiatury i myszy, taki Office (bo na nim tę funkcję prezentowano, ale podobnie będą się mogły zachowywać wszystkie

aplikacje) przełączy się w tryb desktopowy, oferując funkcjonalność znaną z komputerów, a nie sprzętu mobilnego! A to jeszcze nie koniec. Pod drugim hasłem kryje się bowiem możliwość uruchamiania aplikacji znanych z iOS-a oraz Androida. Nie będzie to wprowadzenie emulacji, twórcy aplikacji będą musieli odpowiednio przygotować pod W10, ale ma to być proces niemalże automatyczny i do jego przeprowadzenia wystarczą darmowe narzędzia, które udostępni Microsoft.

Zmiany te zapowiadają rewolucję, ale wygląda na to, że firma nie boi się iść w innym kierunku. Dobrym tego przykładem jest przeglądarka internetowa Edge, która zastąpi Internet Explorera (jest już dostępna w najnowszej wersji testowej Windows 10). Jej największą zaletą ma być szybkość działania, lekkość i zgodność z ogólnie przyjętymi standardami – oraz porzucenie tych, z których można było korzystać jedynie w IE. Ten ostatni wprowadzie również pojawi się w W10, bazuje na nim przecież masa rozwiązań biznesowych, ale nie będzie już rozwijany.



Kiedy to się zacznie? W czerwcu ma się pojawić finalna wersja testowa (RTM, czyli dosłownie „gotowa do produkcji”). Jeśli wszystko będzie OK, premiera Dziesiątki wypadnie w wakacje. Dla użytkowników domowych aktualizacja z W7 i W8.1 przez pierwszy rok będzie darmowa, a posiadacze wersji, których legalności nie uda się pozytywnie zweryfikować (czytaj: pirackich), po aktualizacji zobaczą stosowny komunikat i propozycję

(ponoć do odrzucenia, w każdym razie na pewien czas) kupna legalnej Dziesiątki w bardzo atrakcyjnej cenie. Darmową aktualizację otrzymają także smartfony z WP 8.1, tyle że będzie na nią trzeba poczekać nieco dłużej (ale ile – nie zdradzono), jednak by móc skorzystać z Continuum, niezbędny będzie sprzęt, który poradzi sobie z jednoczesnym wyświetlaniem obrazu na dwóch ekranach.

www.microsoft.com



Gogle Samsunga

Dostępna jest już nowa wersja Gear VR, czyli przygotowanych przez Samsunga we współpracy z Oculus gogli do wirtualnej rzeczywistości. Innovator Edition są nieco mniejsze niż poprzednik, poprawiono także ergonomię, a do tego współpracują one z Galaxy S6 i S6 Edge, które użyczają swoich ekranów i mocy obliczeniowej. Cena – 199 \$.

www.samsung.com

Gadżet numeru

Obudowa szyta na miarę

Google rozwija swój Projekt Ara (www.projectara.com), ale na Kickstarterze sukcesem zakończyła się zbiórka pieniędzy na jego konkurenta. Nexpaq to jednak nie cały modułowy telefon, ale etui. Na początek będzie je można wyposażyć w 12 modułów, w tym dodatkową baterię (choć jedna jest już wbudowana na stałe), lepszy głośnik, czytnik kart pamięci, termometr czy alkomat. Naraz wybrać i zamontować będzie się dało 6, a ich wymiana nie będzie wymagała wyłączenia telefonu. Na początku (czyli w styczniu 2016) pojawią się wersje obudowy dla Galaxy S5 i S6 Edge oraz iPhone'a 6 (na kolejne wersje można głosować na stronie twórców). Cena tego cacka to 89 \$ (320 zł), a moduły będą kosztowały od 14 do 30 \$.

nexpaq.com



LIKI Aplikacje

HERE Maps

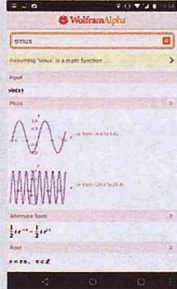
Bardzo fajna, darmowa nawigacja od Nokii. Wystarczy się zarejestrować i używać – również offline. Mapy dla całej Europy zajmują 9,4 GB, Polska to niecałe 500 MB. Warto dać szansę, tym bardziej że Google wycofało obsługę offline z wielu obszarów, a mapy Nokii mają np. limity prędkości, czego próżno szukać u Wielkiego Brata, do tego nie prowadzą samochodów bocznymi drogami.

Cena: bezpłatna
Platformy: Android, iOS, WP

**Wolfram Alpha**

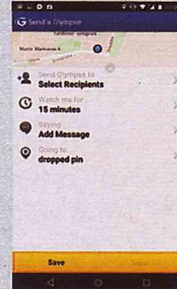
Wyszukiwarka Google'a może i jest największa, ale najlepszy jest Wolfram Alpha. To kombajn kierowany raczej do specjalistów, który błyskawicznie pozwala się dokopać do bardzo szczegółowej wiedzy. Ale mimo że sinus to dla mnie imię jakiegoś bożka grzechu, to i tak używam i nie żałuję ani złotówki. Sprawdza się niemal zawsze, gdy Google zawodzi.

Cena: 10-13 zł
Platformy: Android, iOS, WP

**Glympse**

Świetny program, który potrafi za użytkownika odpowiedzieć na dwa pytania: „gdzie jesteś?” i „kiedy będziesz?”. Jak np. jedziecie do kogoś w odwiedziny, możecie podzielić się swoją lokalizacją, trasą przejazdu i szacowanym czasem dotarcia do celu. Odbiorca nie musi mieć aplikacji, dostanie linka, a jak kliknie – zobaczy trasę, czas i waszą pozycję. Cudna apka!

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP



Streaming gier na YouTube

Przesyłanie na żywo gier przy 30 fps-ach możliwe jest już od pewnego czasu, ale Google właśnie dodał opcję streamingu przy 60 fps-ach. Jest ona dostępna zarówno w rozdzielczości HD, jak i Full HD, co jest frontalnym atakiem na przejęty przez Amazona serwis Twitch.tv.

www.youtube.com

Naloty na serwisy z filmami

W ręce stróżów prawa wpadli twórcy popularnych serwisów z filmami i serialami: iitv.info, scs.pl i ekino.tv. Ich użytkownicy nie mają się jednak czego obawiać, bo nasze prawo karze za udostępnianie nielegalnych treści, a nie oglądanie czy pobieranie (za wyjątkiem programów).

www.policja.pl

Ultra HD Blu-ray

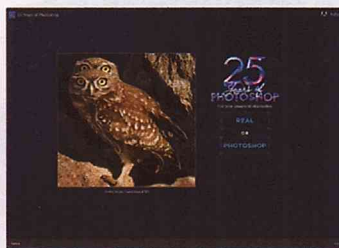
Zatwierdzono finalną specyfikację płyt Blu-ray zdolnych do pomieszczenia materiałów wideo w rozdzielczości 4K (3840 x 2160 punktów), i to nawet przy 48 lub 60 fps-ach (obecnie standardem jest Full HD i 30 fps-ów). Krążki będą miały pojemność 66 lub 100 GB (teraz 25 lub 50 GB).

www.blu-raydisc.com

Ludzie są gorsi od rybek

Na podstawie ankiet i badań aktywności mózgu ochotników w Kanadzie w finansowanym przez Microsoft projekcie naukowcy doszli do wniosku, że ludzie są w stanie skupić uwagę na jednej rzeczy przez... 8 sekund. Złote rybki utrzymują skupienie przez 9 sekund.

www.microsoft.com

**Prawda czy Photoshop?**

25 lat Photoshopa obchodzono na początku roku, ale poświęcony temu oficjalny quiz był tak słabo promowany, że internet zachwyił się nim dopiero teraz. Jeśli chcesz nadrobić zaległości i sprawdzić, jak dobry jesteś w odróżnianiu rzeczywistych zdjęć od efektów pracy grafików, sprawdź link poniżej. Dla porównania – nasi graficy (i Smuggler) osiągnęli wynik 21 (na 25) punktów, czepialski sprzętowiczek AI – 23 punkty.

adobe.ly/1JlJcZo

**Indukcyjny powerbank**

LUXA2TX-P2 ma wbudowany akumulator litowo-polimerowy o pojemności 10 000 mAh, a w obudowie o wymiarach 140 x 81 x 20 mm i wadze 270 g znajduje się także moduł ładowania bezprzewodowego zgodny ze standardem Qi stosowanym choćby przez Samsunga, Nokię, Motorolę czy LG. Cena – 360 zł.

www.extrememem.pl

Nowe na rynku**Razer Firefly**

Znana z peryferii firma zaprezentowała właśnie nową podkładkę. Twarda, pokryta specjalnym materiałem i podłączana przez USB do komputera – po to, by można było sterować podświetlaniem RGB, zgodnym ze znanymi z myszy, klawiatur i słuchawek systemem Chroma.

Cena: ok. 300 zł (75 euro)
www.razerzone.pl

**HyperX Savage 240 GB**

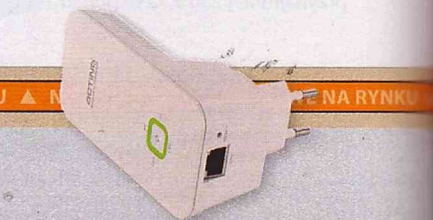
Dysk zaprojektowano z myślą o wymagających graczach, a dzięki wykorzystaniu kontrolera Phison S10 zapewnia szybkość odczytu do 560 MB/s, a zapisu – do 530 MB/s. W zestawie jest też zewnętrzna obudowa USB 3.0 i niezbędne akcesoria montażowo-przylączeniowe.

Cena: 600 zł za wersję 240 GB (są też 120, 480 i 960 GB)
www.kingston.com/pl/hyperx

**Edimax EW-7811USC**

Zewnętrzna dwuzakresowa (2,4 i 5 GHz) karta sieciowa zgodna ze standardami ac (do 433 Mb/s) oraz n (do 150 Mb/s). Dzięki złączu USB 3.0 może działać zarówno z desktopem, jak i notebookiem, a do tego jest lekka (8 gramów), ma odkręcaną antenę 3 dBi i odłączaną podstawkę.

Cena: 117 zł
www.edimax.pl

**Actina Cerberus P 6805**

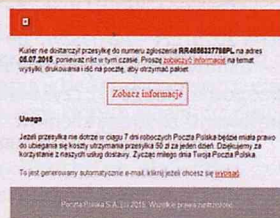
Wzmacniacz sygnału Wi-Fi w standardzie N (maksymalnie 300 Mb/s). Pracuje w paśmie 2,4 GHz, ma dwie wewnętrzne anteny i złącze LAN (10/100 Mbps), a dzięki zgodności z WPS jego konfiguracja zajmuje kilka minut. Ma też wbudowany firewall i ochronę rodzicielską.

Cena: 90 zł
sieci.actiona.pl

Nowy wirus pocztowy

Ekspert z firmy ESET ponownie ostrzegają przed Cryptolockerem – wirusem, który szyfruje pliki, a następnie żąda okupu w Bitcoinach. Tym razem cyberoszuści podają się za Poczta Polska. Kliknięcie w link zamieszczony w mailu kończy się utratą dostępu do wszystkich plików, a jedyną obroną (poza aktualnym programem antywirusowym, który powinien zapobiec uruchomieniu wirusa) jest błyskawiczne wyłączenie komputera, a następnie odczytanie z innego komputera tych plików, które jeszcze nie zostały zaszyfrowane. Tych zaszyfrowanych odzyskać się już nie da, chyba że z kopii bezpieczeństwa.

www.eset.pl

**ZAiKS kontratakuje informuje**

Jak bumerang powraca kwestia tak zwanej opłaty reprograficznej, która doliczana jest do (niemal) wszystkiego, co może zostać użyte do przechowywania lub kopiowania dzieł wszelakich: od papieru do ksera, poprzez samo ksero, po płyty DVD, karty pamięci, nagrywarki, pendrive'y i całe komputery. Obecnie wyłączone są z tego telefony i tablety, ale może się to zmienić. W internecie najpierw pojawiła się strona przeciwników nowego „podatku”, www.nieplaciezapalace.pl, teraz odpowiedź przygotował ZAiKS (na stronie poniżej). Warto tam wejść, nawet jeśli jesteś przeciw tej opłacie, bo przystępnie podano tam, co można legalnie skopiować w ramach tak zwanego dozwolonego użytku.

www.czystenosniki.pl



Kopiruj i korzystaj! Tak, to jest legalne!
Ta prawda – nie jest prawdą, możesz dowolnie kopiować i korzystać z niej na swój własny użytek, bez potrzeby płacenia opłaty reprograficznej. To jest legalne!
• Możesz kopiować dzieła na własny użytek, bez potrzeby płacenia opłaty reprograficznej.
• Nie możesz kopiować dzieł na użytek publiczny.

Kto pyta, nie błądzi

Jak „wymyć” komputer?

Wraz ze wzrostem temperatury twój komputer zaczyna wyć wentylatorami? To objawy problemów z chłodzeniem, którym w większości przypadków można zaradzić we własnym zakresie. Niezbędna będzie puszcza sprężonego powietrza (ceny od 10 zł), a przydatne pędzelek z długim włosiem (dobre są te do makijażu, za parę złotych), odkurzacze i kaloryfer. Jeśli masz krze-

Co zrobić, jeżeli to nie pomoże? Jeśli poza głośną pracą wentylatorów nie słychać niczego podejrzanego, a do tego sprzęt jest nowy i problem dotyczy tylko gier, warto kupić podstawkę chłodzącą. Ceny od 20 zł. W innych sytuacjach zostaje serwis, który dobierze się do systemu chłodzenia – bo jeśli sprężone powietrze to za mało, problem leży albo w zużytych wentylatorach, albo w źle przylegających do CPU i GPU radiatorach, za co odpowiada zatarzała pasta termoprzewodząca. W obu przypadkach niezbędne jest rozkręcenie obudowy, niekiedy połączone z rozłożeniem sprzętu na czynniki pierwsze, co bezpieczniej zostawić fachowcom.

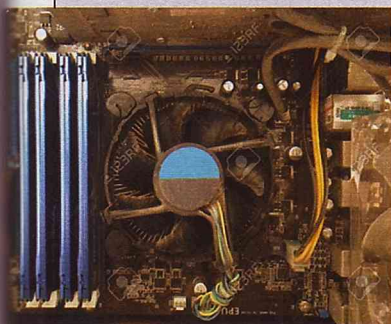
W desktopie, jeśli nie ma zaplombowanej obudowy, jest prościej. Uziem się, dotykając kaloryfera, i zdejmij panel z lewej strony (patrząc od przodu) – będziesz miał świetny dostęp do wnętrza. Najczęściej hałasują wentylatory na procesorze (u góry) i karcie graficznej, które zobaczyć można od dołu. Sprawdź też stan wentylatorów wdmuchujących i wydychających powietrze do obudowy (z przodu na dole i z tyłu na górze) oraz w zasilaczu (zazwyczaj na dole – trzeba położyć obudowę na boku). Jeśli wszystkie są czyste, a komputer hałasuje nawet przy zdjętym bocznym panelu, trzeba wymienić chłodzenie.

Dobry uniwersalny cooler dla CPU to koszt 100 zł (np. SilentiumPC Ferra 2), a w przypadku kart graficznych nawet kilkuset. Jeśli hałas pojawia się dopiero po założeniu bocznego panelu, wystarczy zapewnić lepszy przepływ powietrza w obudowie: dodatkowe wentylatory kosztują kilkadziesiąt złotych. Jeśli nie, potrzebna jest lepsza obudowa – to koszt od 100 zł. Czasami wystarczy zapewnić więcej przestrzeni – wszelkiego rodzaju wnęki to najgorsze miejsca na maszynę do grania, nie zapewniają bowiem dobrej cyrkulacji powietrza.

pę i czas, zamiast skondensowanego powietrza możesz użyć gruszki (takie do lewatywy – oczywiście bez lewatywy) lub dmuchać same-mu – choć opary kurzu szybko sprawiają, że nie będzie to miłe, no i trzeba uważać, by nie opluć wnętrza peceta.

Uwaga: na wszelki wypadek czyszczenie należy wykonywać przy wyłączonym zasilaniu, przeczytaj też instrukcję na puszcze ze sprężonym powietrzem, by nie uszkodzić komputera lodowatym gazem.

Na początek notebooki. By nie tracić gwarancji, czyścić można je jedynie bez rozkręcania obudowy. Jak? Zlokalizuj wyloty powietrza (zazwyczaj są umieszczone z boku lub z tyłu), a następnie dmuchnij do środka przez dwie-trzy sekundy przy jednej z krawędzi sprężonym powietrzem. Po drugiej stronie otworu powinien wylecieć kurz. Dmuchiwanie powtarzasz tak długo, jak długo będzie się kurzyło, a potem zmieniasz stronę wylotu. W pogotowiu warto jest mieć odkurzacze, by potem posprzątać syfy.



Prestigio PBHS3BK

Słuchawki bezprzewodowe w standardzie Bluetooth 4.0 i z baterią wystarczającą na 22 godziny grania lub 300 godzin słuchania. Mają duże, dobrze tłumiące hałas nauszники i wbudowany mikrofon, a w zestawie jest również kabel do pracy przewodowej.

Cena: 179 zł
www.prestigio.eu

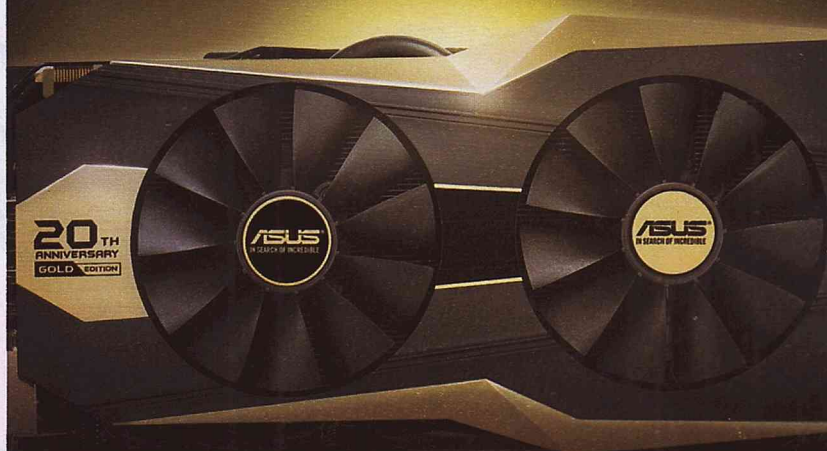
Creative Aurvana In-Ear3 Plus

Stylowe słuchawki z zapewniającymi świetny dźwięk przetwornikami armaturowymi. Mają pilota z mikrofonem, przyciskiem odbierania rozmów i regulacją głośności, dołączone są też etui oraz piankowe wkładki redukujące odgłosy otoczenia aż o 98%.

Cena: 600 zł
pl.creative.com

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

20
ROZCZNICA
KART GRAFICZNYCH



NAJSZYBSZA
KARTA GTX 980

Edycja 1431 MHz OC

DirectCU z technologią 0dB

Technologia Memory Defroster

DIGI + VRM z Super Alloy Power

DZIĘKUJEMY, ŻE UCZYNILIŚCIE NAS

Najlepiej sprzedającą się*
i najczęściej nagradzaną
marką kart graficznych

Najpopularniejszą**
marką kart graficznych
w benchmarkach 3DMark



*DIGITMES, Tajpei, 26.01.2015 r.

**Na podstawie dodanych wyników na stronie HWOBT, 13.01.2015 r.



Maszyna dla gracza

■ Przygotowali się na Wiedźmina: **AI & Crazy**

Wiedźmin III, GTA V czy Project CARS – sposobów na przyjemne spędzenie czasu wolnego przy brzydkiej pogodzie nie brakuje. Gorzej, gdy pecet ma już swoje lata i nie bardzo chce współpracować. Na szczęście gamingowe maszyny nie muszą kosztować fortuny.

O desktopach piszemy na stronach 108-109, o laptopach – na dwóch kolejnych, a ceny zaczynają się odpowiednio od około 1500 i 2000 zł. Oczywiście w tym pierwszym przypadku potrzebne są jeszcze klawiatura, mysz i monitor, ale w zamian otrzymuje się znacznie szybszą maszynę. O ile? To zależy, dlatego przy każdej proponowanej konfiguracji znajdziesz wyniki testów w 3DMarku, a dodatkowo na stronie obok zamieściliśmy zbiorcze wyniki wydajności popularnych kart graficznych i procesorów. Zarówno tych przeznaczonych do komputerów stacjonarnych, jak i mobilnych, dzięki czemu nawet jeśli ostatecznie zdecydujesz się na nieco inny zestaw (bo przy każdym desktopie podajemy też najlepsze sposoby na jego dalszą rozbudowę, a także

lekkie odchudzenie), będziesz z góry wiedział, czego po nim oczekiwać.

Gdzie zrobić zakupy? Ponieważ podajemy zarówno pełne konfiguracje, jak i wydajność najważniejszych komponentów, prostej odpowiedzi na to pytanie nie ma. Zwłaszcza że nie każdy musi się czuć na siłach, by samodzielnie peceta złożyć. Wtedy najlepiej kupić wszystkie części w jednym sklepie razem z usługą złożenia ich w działającą maszynę (często jest darmowa). Warto dowiedzieć się wcześniej, jak wyglądać będzie kwestia gwarancji: czy zostanie udzielona na cały zestaw, czy też na poszczególne komponenty. W tym pierwszym przypadku często obudowa zostaje zaplombowana, co sprawia, że nie można samodzielnie dołożyć pamięci

RAM, dysku SSD czy wymienić karty graficznej – ale przy mocniejszych konfiguracjach to nie problem, zwłaszcza jeśli w zamian dostajemy dłuższą niż dwa lata gwarancję.

Kupując zestaw, jesteś ograniczony do oferty danego sklepu. Największe działające w internecie, jak komputer.pl, morele.net, agito.pl czy x-kom.pl, powinny sobie poradzić nawet z mocno nietypowymi zamówieniami, co najwyżej trzeba będzie trochę poczekać na dostawę. Warto także sprawdzić ofertę nieco mniejszych firm jak proline.pl i arest.pl. Ten ostatni ma na stronie WWW bardzo wygodne narzędzie do wyboru i modyfikacji konfiguracji peceta. Przydaje się, nawet jeśli zakupu części czy całego zestawu ostatecznie dokonasz gdzie indziej.

Ostatnia sprawa to ceny. Podajemy najniższe spośród oferowanych przez wspomniane wyżej sklepy internetowe, ale nie są to najniższe, jakie można znaleźć, np. korzystając z porównywarek cenowych. Zmiany na rynku walutowym mogą jednak sprawić, że w momencie, gdy ten numer CD-Action trafi do twoich rąk, będą już one nieaktualne.

A CO Z KONSOLAMI?

Jeśli chcesz grać w nowe tytuły, do wyboru masz Xboxa One oraz PlayStation 4, odpowiednio za 1300 zł (1900 zł w wersji z Kinectem, którą polecamy jednak tylko największym fanom gier ruchowych, bo średnia ocen nawet najlepszej z nich nie przekracza 70%) lub 1600 zł. Warto jednak sprawdzić, czy w sklepach nie ma akurat dostępnych zestawów z grą (lub grami), które i tak chciałbyś mieć. Taki komplet będzie tańszy – pod warunkiem, że nie chcesz kupować na portalach aukcyjnych, bo tam takie gry z zestawów można nabyć znacznie taniej niż w zwykłych sklepach.



GPU i CPU stacjonarne

Sytuacja na rynku układów przeznaczonych do komputerów stacjonarnych nie zmienia się zbytnio już od kilku lat, zwłaszcza jeśli chodzi o procesory. **Od premiery Core i3/i5/i7 Intel jest w grach bezkonkurencyjny, a zmienić to może dopiero premiera nowych układów AMD (2016) lub wysyp tytułów wykorzystujących DirectX 12** (optymistycznie rzecz biorąc, najwcześniej za rok, czyli również w 2016). Intel jeszcze

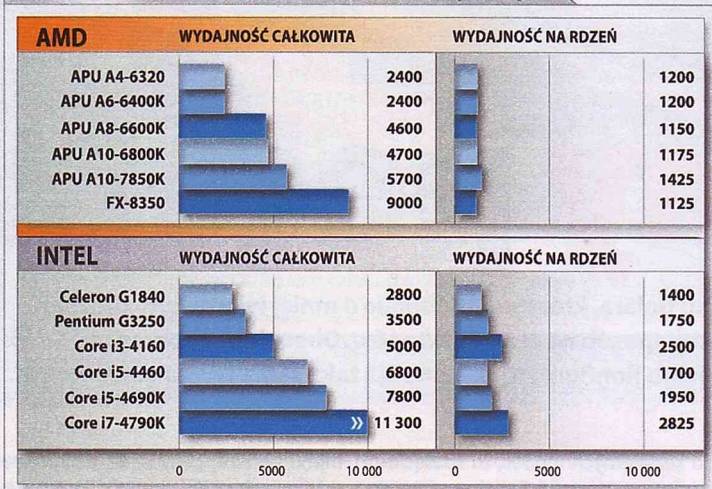
w tym roku zaprezentuje aż dwie kolejne generacje procesorów, ale nie ma co oczekiwać rewolucji pod względem wydajności czy ceny, bo nawet obecne modele są pod tym względem bezkonkurencyjne (patrz: wyniki wydajności poniżej).

Niewiele działa się również na rynku kart graficznych. **Od ostatniego Konfiguratora pojawił się w zasadzie tylko GeForce GTX 960, który zastąpił**

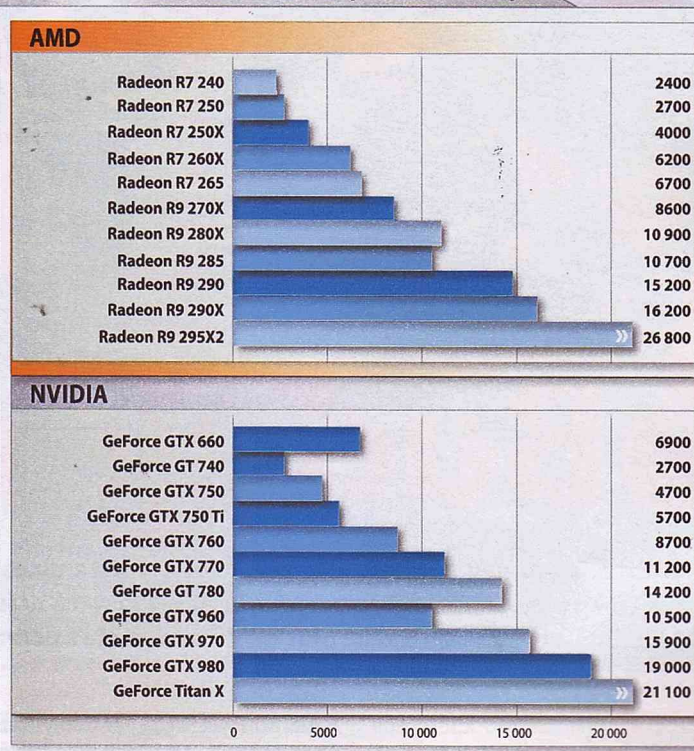
na półkach GTX-a 760. Nowsza wersja jest zazwyczaj nieco szybsza, ale największą zaletą jest – podobnie jak

w przypadku procesorów – niższe zużycie energii, co w desktopach nie ma większego znaczenia.

WYDAJNOŚĆ CPU W 3DMARKU 06 (CPU)



WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE)



GPU i CPU mobilne

Pomimo paru premier Intela sytuacja na rynku mobilnych CPU zmieniła się nieznacznie. **Poszukując wysokiej wydajności, nadal należy unikać procesorów z serii ultramobilnych, z literką „U” na końcu.** Warte uwagi procesory to seria Mobile i High Performance, których nazwy kończą się odpowiednio „M” lub „H”. Z przykrością stwierdzamy, iż AMD do tej pory nie wprowadziło procesorów mobilnych

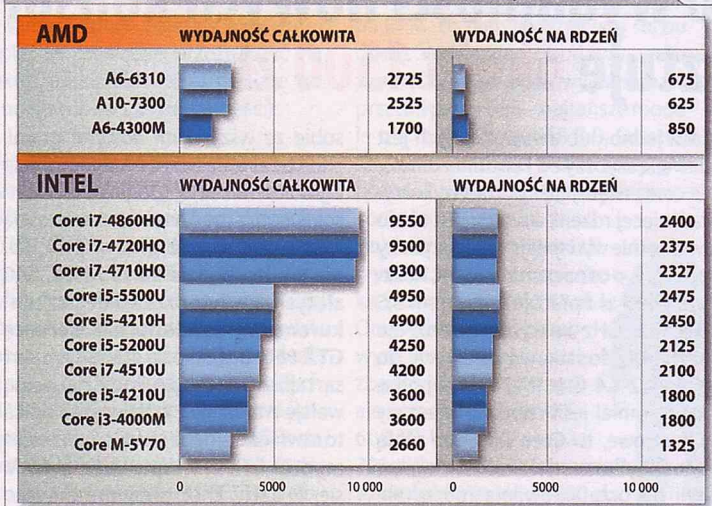
o chociażby przyzwoitej wydajności, zatem Intel jest jedynym słusznym wyborem.

Lista laptopowych GPU rozszerzyła się natomiast o dziewiątą serię kart Nvidia, oferującą bardzo zauważalny wzrost wydajności wyższych modeli. **Jedyny nieudany model z serii 9xx to GTX 950M, w którym postawiono na niskie zużycie prądu kosztem**

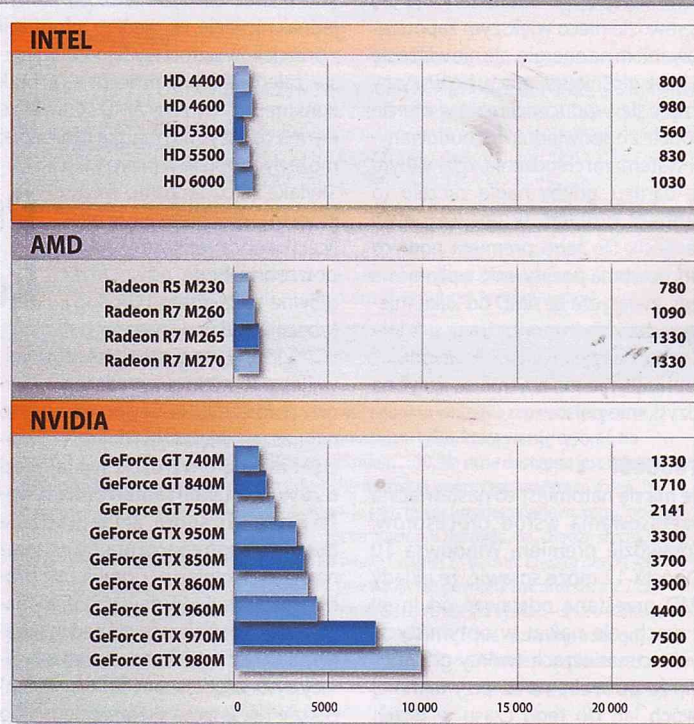
odczuwalnego spadku wydajności. Pojawiły się też nowe Radeony, które jednakże nie różnią się wydajnością

od swoich poprzedników, a do tego trudno na nie trafić w sensownie wycenionych laptopach.

WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, PHYSICS)



WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, STANDARD)





Budujemy peceta

Najważniejszym wydarzeniem ostatnich miesięcy jest zmiana kursu dolara, który jest aktualnie o mniej więcej 20% droższy niż pół roku temu. Na szczęście nie przełożyło się to w tak drastyczny sposób na ceny desktopów. Obecnie proponowane przez nas konfiguracje są tylko o kilka procent droższe niż te z poprzedniego Konfiguratora, a oferują taką samą wydajność w grach.

Ostatnie półrocze było dość spokojne, jeśli chodzi o premiery sprzętowe, sytuacja ma się jednak już niedługo zmienić. W kolejce stoją bowiem zarówno karty graficzne, jak i procesory. **Potencjalnie najciekawsza powinna być premiera nowych Radeonów serii 300.** Problem jednak w tym, że według przecieków jedynie jedna lub dwie najmocniejsze karty to zupełnie nowe konstrukcje, reszta to dobrze znana seria 200 po drobnym faceliftingu. Co niekoniecznie musi być problemem: karty AMD charakteryzują się wprowadzaniem nieco większym zapotrzebowaniem na energię, ale nie wiąże się to już z głośniejszą pracą, bo wszyscy liczący się producenci mają w ofercie modele z odpowiednio rozbudowanymi systemami chłodzenia. Zdziwiłbym się bardzo, gdyby nagle zaczęło to stanowić problem w odświeżonych wersjach. Do tego premiera nowych kart powinna pozytywnie wpłynąć na ceny, zwłaszcza że AMD od kilku miesięcy bardzo mocno traci udziały w rynku na rzecz Nvidii – a rezygnując z obniżek, nie ma zbytnio co liczyć na odzyskanie pola.

Procesor

Nie ma się natomiast co nastawiać na przetasowania wśród procesorów. Wprowadzenie premiera Windowsa 10 i DirectX 12 może sprawić, że układy AMD przestaną odstawać od Inteli w grach, ale nawet w optymistycznych scenariuszach twórcy gier mówią, że potrzeba na to przynajmniej dwóch lat. Do tego czasu w grach

nadal królować będą **Pentiumy oraz Core i3/i5/i7.** AMD zapowiedziało wprowadzenie nowych układów, ale dopiero na przyszły rok, do tego nic nie wiadomo o ich wydajności ani zgodności z obecnie dostępnymi na rynku płytami głównymi.

Krócej trzeba natomiast czekać na nowe układy Intela. Ba, w tym roku na rynek trafić mogą aż dwie kolejne generacje, kryjące się pod nazwami kodowymi Broadwell i Skylake. Ta pierwsza (ma dostać oznaczenie 5xxx) zmieni jednak niewiele, bo według informacji z przecieków wzrost wydajności wyniesie zaledwie parę procent – a brak konkurencji ze strony AMD sprawia, że nie ma co liczyć na obniżkę cen. Lepiej może być dopiero w przypadku Skylake'a (oznaczenie 6xxx), który ma mieć premierę w okolicach końca wakacji. Tyle że potrzebne będą nowe płyty główne ze złączem LGA 1151 (obecnie wykorzystywane jest LGA 1150, które dostaną także Broadwelle), a w wielu przypadkach – również pamięci DDR4. Czy przełoży się to na znacznie większą wydajność? **Przecieki mówią o wzroście wydajności o 20% przy takiej samej częstotliwości pracy – to sporo, ale w grach nie ma większego znaczenia,** bo już teraz nawet najwolniejszy Core i5 bez problemu radzi sobie w najbardziej wymagających tytułach, a dzięki nadchodzącemu DirectX 12 (oraz znacznie wolniejszym procesorom w konsolach) będzie tak jeszcze przez wiele lat. Co

do konkretnych modeli, to **rozsądne minimum stanowi Pentium G3250 za 235 zł.** Ma dwa rdzenie, pracuje z zegarem 3,2 GHz i da sobie bezproblemowo radę we wszystkich tytułach, które korzystają z maksymalnie dwóch wątków. **Półka wyżej to Core i3-4160 za około 500 zł.** Pracuje z nieco wyższym zegarem (3,6 GHz) i też ma dwa rdzenie, ale dzięki technologii Hyper-threading radzi sobie z czterema wątkami naraz – to wystarczy, by GTA V działało płynnie.

Prawdziwe procesory czterordzeniowe zaczynają się od około 800 zł. Core i5-4460 standardowo pracuje z zegarem 3,2 GHz, ale potrafi sam się podkręcić do 3,4 GHz. Mimo to w aplikacjach jedno- lub dwuwątkowych jest

mimo wyższej ceny będą wolniejsze od Core i5-4690K po OC). To jednak wydatek ponad 1500 zł, czyli o 50% więcej, mimo że różnica w wydajności to zazwyczaj tylko kilka procent. Dla większości graczy nie ma to uzasadnienia ekonomicznego, podobnie jak pójście w sześć- lub ośmiordzeniowe układy LGA 2011.

Karta graficzna

Najtańsze karty nadające się do grania to Radeon R7 250 oraz GeForce'y GT 740 (od około 350 zł). Lepiej jednak dopłacić kilkadziesiąt złotych do R7 250X (ceny zaczynają się od 400 zł), który oferuje zauważalnie wyższą wydajność – w wielu tytułach różnice są nawet dwukrotne! Ten model poradzi

PC o wydajności nowych konsol kosztuje około 1500 zł.

nie wiele szybszy od Pentiuma oraz i3, ale coraz więcej gier potrafi wykorzystać więcej rdzeni, a wtedy jest około dwukrotnie wydajniejszy. **Najszybszy model i5, o oznaczeniu 4690K, kosztuje 1065 zł i pracuje z zegarem 3,5 GHz (3,9 GHz w trybie turbo),** ale można go dodatkowo podkręcić do około 4,2-4,4 GHz. Najwyższa półka, przynajmniej jeśli chodzi o maszyny gamingowe, to **Core i7. Sens mają jednak tylko modele z „K” na końcu,** czyli do przetaktowania (pozostałe

sobie ze wszystkimi nowymi grami, choć trzeba się liczyć z koniecznością ograniczenia detali do poziomu konsolowego, a często też rozdzielczością 720p. **Jeśli chcesz grać w Full HD, niezbędna będzie karta za ok. 800 złotych, a w tym przedziale bezkonkurencyjny jest obecnie GeForce GTX 960.** Dodatkową zaletą tych kart są także bonusowe kody na pełną wersję Wiedźmina 3. Najwyższa półka to również domena Nvidii – tym razem modelu GTX 970. Wprowadzenie okazało się, że karty, choć reklamowane jako

ZESTAW BUDŻETOWY

3DMark 3990

Procesor	Intel Pentium G3250 (3,2 GHz, 2 rdzenie/2 wątki, BOX)	235 zł
Karta graficzna	Sapphire R7 250X, 1 GB GDDR5	400 zł
Płyta główna	MSI H81M-P33 (mATX, H81, S-1150)	170 zł
Pamięć RAM	Kingston HyperX Fury DDR3 (1 x 4 GB, 1600 MHz, CL9)	134 zł
Dysk twardy	Seagate 1 TB (3,5 cala, 7200 obr./min, ST1000DM003)	235 zł
Napęd optyczny	Samsung SH-224DB (24x DVD RW DL, SATA, OEM, czarny)	55 zł
Zasilacz	Be Quiet! System Power 7 300 W	138 zł
Obudowa	SilentiumPC Brutus S20 Pure Black	97 zł
Cena zestawu		1464 zł

Możliwe oszczędności

Bez straty wydajności w grach można jedynie wymienić obudowę na nieco tańszą (np. I-BOX Force 1804) i ewentualnie zrezygnować z napędu optycznego (ale z czystym sumieniem można to rozwiązanie polecić tylko posiadaczom modelu zewnętrznego na USB, bo inaczej pojawi się problem choćby z instalowaniem pełniaków z CD-Action). Oszczędności może też przynieść wymiana karty graficznej na model R7 250 lub GT 740, ale są one nawet o połowę wolniejsze, a tańsze tylko o 50 zł.

Dalszy upgrade

Lepsze karty graficzne, R7 260X lub GTX 750 Ti, kosztują odpowiednio 500 i 600 zł, a więc 100 lub 200 zł więcej. W coraz większej liczbie gier przydałby się procesor czterowątkowy, ale Core i3 to wydatek rzędu 500 zł (za model i3-4160), a więc 230 zł więcej. W codziennym użytkowaniu największą różnicę przyniesie dysk SSD, ale model 120 GB to wydatek około 230 zł (za Kingstona V300 lub GoodRAM C40), a dopłata do SSHD 1 TB to 100 zł.

ZESTAW FHD

3DMark 10 500

Procesor	Intel Core i5-4460 (3,2 GHz, turbo 3,4 GHz, 4 rdzenie/4 wątki, BOX)	775 zł
Karta graficzna	Gigabyte GeForce GTX 960, 2 GB GDDR5	850 zł
Płyta główna	ASROCK H97 Anniversary (mATX, B85, S-1150)	315 zł
Pamięć RAM	HyperX FURY DDR3 (2 x 4 GB, 1833 MHz, CL10)	250 zł
Dysk twardy	Seagate 1 TB SSHD (3,5 cala, 7200 obr./min, 8 GB flash, ST1000DX001)	325 zł
Napęd optyczny	Samsung SH-224DB (24x DVD RW DL, SATA, OEM, czarny)	55 zł
Zasilacz	Corsair VS550 – 550W	215 zł
Obudowa	SilentiumPC Brutus M23	139 zł
Cena zestawu		2924 zł

Możliwe oszczędności

Zamiana płyty głównej na model z tańszego zestawu utrudni dołożenie pamięci RAM, ale da 150 zł oszczędności. Wymiana SSHD na zwykły HDD to 90 zł. Nie opłaca się natomiast zastąpienie GeForce'a Radeonem R9 270X, bo kosztuje kilkadziesiąt złotych mniej, a jest wolniejszy, do tego z GTX-em dostajesz Wiedźmina 3. Można się natomiast pokusić o zainstalowanie na początek tylko 4 GB RAM-u (130 zł mniej), ale komfort grania będzie zauważalnie niższy.

Dalszy upgrade

Najbardziej odczuwalny będzie SSD na system operacyjny. Ceny modeli 120 GB zaczynają się od 230 zł, a 240 GB od 400 zł. Jeśli to za dużo, za 100 zł można wymienić dysk HDD na SSHD, też będzie szybciej. Na fps-y wpłynie jednak dopiero mocniejsza karta graficzna. Radeon R9 280X to 1050 zł, a rewelacyjny GTX 970 – 1500 zł. Można również wymienić procesor na wersję dającą się podkręcić (i5-4690K za 1065 zł plus chłodzenie 70 zł).

ZESTAW QHD

3DMark 15 890

Procesor	Intel Core i5-4690K (3,5 GHz, turbo 3,9 GHz, 4 rdzenie/4 wątki, BOX)	1065 zł
Cooler	SilentiumPC Grandis XE1236	150 zł
Karta graficzna	Gigabyte GeForce GTX 970 4 GB (GV-N970WF3OC-4GD)	1540 zł
Płyta główna	ASRock Z97 Extreme4 (ATX, Z97, S-1150)	590 zł
Pamięć RAM	HyperX Fury DDR3 (2 x 4 GB, 1833 MHz, CL10)	250 zł
Dysk 1	SSD Samsung 850 EVO 250 GB	459 zł
Dysk 2	Seagate 2 TB (3,5 cala, 7200 obr./min, ST2000DM001)	329 zł
Napęd optyczny	Samsung SH-224DB (24x DVD RW DL, SATA, OEM, czarny)	59 zł
Zasilacz	Thermaltake Smart SE 630W	270 zł
Obudowa	SilentiumPC Gladius X60	289 zł
Cena zestawu		4997 zł

Możliwe oszczędności

Na fps-y wpływu nie będzie miała tańsza obudowa ani mniejszy dysk HDD (w sumie 200 zł mniej). Rezygnacja z SSD odbije się bardzo niekorzystnie na ogólnym komforcie pracy, w miarę sensownym wyjściem będzie za to podmiana HDD na SSHD (o 100 zł droższy, ale rezygnując z SSD, i tak zyskujesz 360 zł).

Dalszy upgrade

Teoretycznie można wymienić procesor na Core i7-4790K (za 1540 zł), a kartę na Titana X (za 5100 zł), ale lepiej poczekać na GTX-a 980 Ti lub nowe Radeon 390. Jeśli już, wydaj dodatkowe pieniądze na peryferia: większy monitor (np. ultrapanoramyczny lub z systemem G-sync) czy lepszą myszkę.

WYBÓR SYSTEMU

Choć sporo gier ma już także wersje linuksowe, z punktu widzenia zapalonego gracza Windowsy są nadal bezkonkurencyjne. Pytanie brzmi tylko, którą wersję wybrać, bo na rynku jest zarówno 7, jak i 8.1. Naszym zdaniem... 10. Na razie dostępna jest edycja testowa, ale na tyle stabilna, że bez problemu można ją wykorzystywać na co dzień. Do tego wystarczy zarejestrować się w Microsoftzie jako tester (insider.windows.com), godząc się na zbieranie danych testowych, a nie trzeba płacić ani złotówki. Ba, chodzą słuchy, że wszyscy testerzy dostaną uaktualnienie do wersji finalnej za darmo. Zresztą nawet jeśli okaże się to jedynie pobożnym życzeniem, Dziesiątka nie powinna być droższa niż 7 czy 8.1, więc kupując ją po premierze, niczego nie stracisz. A możesz zyskać – skoro uaktualnienie do 10 będzie przez rok darmowe dla posiadaczy 7 i 8.1, nie zdziwiłbym się, gdyby nowe Okienka były tańsze. Co do wersji, do wyboru są 32- i 64-bitowe – ta pierwsza nie radzi sobie jednak z pamięcią większą niż 3 GB, a współczesne maszyny gamingowe mają co najmniej 4 GB, więc sens ma tylko edycja 64-bitowa.

modele z 4 GB, tak naprawdę mają architekturę 3,5 + 0,5 GB, ale nie zmienia to faktu, że i tak są bardzo wydajne, a do tego atrakcyjnie wycenione – oczywiście o ile w ogóle rozważasz przeznaczenie 1600 zł na samą grafikę, bo to przecież tyle, co kosztuje najtańszy z polecanych pecetów. Wyżej są już tylko niewiele szybszy GTX 980 (za 2600 zł) oraz jedyna karta, która w pojedynkę daje radę w rozdzielczości 4K, czyli Titan X – za jedyne 5000 zł.

Pamięć

Jeśli chodzi o RAM, minimum to 4 GB, najlepiej w dwóch kościach po 2 GB (o częstotliwości pracy 1600 MHz, komplet to około 140 zł), co zapewni nieco większą wydajność. Optimum to obecnie 8 GB (też w dwóch kościach, koszt to 250 zł). 16 GB (zestawy 2 x 8 GB to ok. 500 zł mniej w portfelu) w samych grach daje już niewiele – lepiej te pieniądze przeznaczyć na zakup dysku SSD (albo dopłatę do modelu o większej pojemności).

Wśród dysków mamy do wyboru tradycyjne HDD (ze względu na ceny – od 230 zł – nie ma sensu schodzić poniżej 1 TB), SSD (modele 120 GB zaczynają się od 230 zł, 240 GB od 400 zł) oraz hybrydowe SSHD, które łączą dużą pojemność, dobrą wydajność (są kilkakrotnie szybsze niż HDD) oraz niezłą cenę (są o 100 zł droższe od zwykłych HDD o takiej samej pojemności). Optimum to połączenie SSD na system i parę gier oraz HDD na dane, drugi w kolejności jest SSHD, nato-

miast sam HDD, choć nie ma zazwyczaj wpływu na liczbę fps-ów w grach, sprawia, że komputer znacznie częściej przymula.

Kolejna sprawa to napęd optyczny. Wewnętrzne nagrywarki DVD zaczynają się od około 60 zł, zewnętrzne na USB – od 110 zł. Jako że od pewnego czasu ich jedyne sensowne zastosowanie to odtwarzanie płyt z CD-Action, wystarczy najtańszy model.

Reszta

Pecet to także płyta główna, obudowa i zasilacz. Najtańsze z tych pierwszych kosztują poniżej 200 zł, ale mają mniej gniazd USB 3.0 oraz tylko 2 sloty na pamięć RAM, nie nadają się również do podkręcania procesorów. Droższe modele mają więcej dodatków, od ok. 300 zł zaczynają się takie z 4 slotami na RAM, co ułatwi późniejszą rozbudowę. Wybierając obudowę, warto zwrócić uwagę, poza wyglądem, na przedni panel USB – najtańsze modele nie mają złączy USB 3.0. Ostatnia sprawa to zasilacz. Nowe karty graficzne i procesory potrzebują coraz mniej prądu, więc do słabszych konfiguracji wystarczy dobra trzyszetka za mniej więcej 140 zł. Oczywiście do OC i topowych komponentów niezbędne jest coś lepszego, ale nawet dobre modele 600 W kosztują poniżej 300 zł. Sensowny kompromis to pięćsetka za jakieś 200 zł.

POLECANE MODELE

Lenovo Z50-70 59-433463

3DMark 1700

Procesor	Intel Core i3-4030U (1,9 GHz, 2 rdzenie/4 wątki)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GT 840M, 2 GB
Ekran	15,6", 1920 x 1080, błyszczący, LED
Pamięć RAM	4 GB, maks. 16 GB
Dysk twardy	SSHD 1 TB + 8 GB Cache
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	384 x 265 x 25 mm
Waga	2,4 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3,5 h
Cena	1800 zł



Jedyny laptop spośród proponowanych oferowany w cenie poniżej 2000 zł. Na jego korzyść przemawia wysoka rozdzielczość ekranu, bardzo przyzwoita, jak na tę cenę, karta graficzna, hybrydowy dysk oraz eleganckie wykonanie. **Minusem jest procesor, którego wydajność nie powala**, lecz z punktu widzenia gracza jest to najszybszy laptop, jaki otrzymamy w tej cenie. Warto jednak rozważyć dołożenie już przy kupnie 4 GB RAM-u, koszt to około 200 zł.

Acer E5-572G

3DMark 1700

Procesor	Intel Core i5-4210M (3,2 GHz, 2 rdzenie/4 wątki)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GT 840M, 2 GB
Ekran	15,6", 1366 x 768, matowy, LED
Pamięć RAM	8 GB, maks. 16 GB
Dysk twardy	HDD, 1 TB
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	382 x 256 x 30 mm
Waga	2,5 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 5 h
Cena	2400 zł



Laptop wyposażony w bliźniaczy układ graficzny względem tańszej propozycji – stąd identyczny wynik w 3DMarku – lecz ma wydajniejszy o ok. 80% procesor serii M. W mniej wymagających grach (np. LoL) nie przełoży się to na liczbę fps-ów, ale w Czołgach już tak. Minusami są niższa rozdzielczość ekranu, wolniejszy dysk i bardziej surowy design, lecz dla graczy zdecydowanie ważniejsza jest dobra wydajność, a taką niewątpliwie ten laptop oferuje. **In plus można dodatkowo zaliczyć bardzo pojemną baterię i matowy ekran**, co zwiększa mobilność sprzętu.

Asus R510JK-DM011D

3DMark 3700

Procesor	Intel Core i5-4200H (3,4 GHz, 2 rdzenie/4 wątki)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 850M, 2 GB
Ekran	15,6", 1920 x 1080, matowy, LED
Pamięć RAM	4 GB, maks. 12 GB
Dysk twardy	500 GB
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	380 x 251 x 30 mm
Waga	2,45 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 2,5 h
Cena	2800 zł



Najwydajniejszy laptop w tym segmencie cenowym dostępny obecnie na rynku. Jako jedyny ma na stanie kartę graficzną z serii GTX – dedykowaną do zastosowań wymagających znacznej wydajności. Dodatkowym plusem jest procesor z rodziny H, oferujący prawie najwyższą wydajność wśród mobilnych procesorów Intel Core i5. **Trudno doszukiwać się minusów, drobne mankamenty to plastikowa (choć solidna) obudowa i przeciętnej rozdzielczości kamera.**



Laptopy do 2800 zł

Przy okazji wszystkich Konfiguratorów powtarzamy jak mantrę, że niższy segment cenowy polecanych notebooków nie wystarczy, aby móc się cieszyć rozgrywką w najwyższych detalach przy idealnej płynności. W dodatku ostatnie zawirowania na rynku walutowym sprawiły, że **aby móc przedstawić trzy sensowe laptopy, które faktycznie dają możliwość zagrania w najnowsze gry, byliśmy zmuszeni podnieść budżet do 2800 zł.** Udało się nam w końcu znaleźć takie modele, które pozwalają pograć płynnie przynajmniej w niskich detalach (oczywiście im gra mniej wymagająca, tym poziom detali będzie mógł być wyższy – na przykład League of Legends jest znacznie łagodniejsze dla sprzętu niż Wiedźmin 3, Grand Theft Auto V czy nawet World of Tanks).

Najtańszy oferowany laptop, produkowany przez firmę Lenovo, kusi niską ceną i pozwoli zagrać w 95% gier na rynku, lecz przeważnie w niskich/średnich ustawieniach – jego piętą achillesową jest wydajność procesora.

czy dysk, da się w większości przypadków bezproblemowo rozbudować lub wymienić w przyszłości, zatem często lepiej na nich oszczędzić i ewentualnie kiedyś zrobić upgrade, gdy będzie z jakichś powodów niezbędny.

Jeśli chodzi o konkrety, to rekomendujemy karty graficzne firmy Nvidia, Radeon nie są bowiem montowane w korzystnych cenowo laptopach. **Bez dyskusyjnym liderem, jeśli chodzi o stosunek ceny do wydajności, jest GeForce GT 840M**, który gwarantuje możliwość uruchomienia praktycznie każdej gry. Wiadomo, w bardziej wymagających tytułach nie ma co liczyć na wysoki poziom detali, ale niczego lepszego i tak nie ma. Porównywalny do niego jest wprawdzie Radeon R7 M270, ale oferuje wydajność o ok. 20% niższą niż wspomniany powyżej GeForce.

Wśród procesorów niekwestionowanym liderem pozostaje Intel. Najlepsze są układy z literkami „M” i „H” na końcu oznaczeń, ale w tańszych laptopach jest o nie coraz trud-

Tanie maszyny dadzą sobie radę co najwyżej w HD.

Pośrednia propozycja, tym razem od firmy Acer, oferuje bardzo rozsądną wydajność w przystępnej cenie. Najdroższy z tego segmentu laptop da możliwość pogrania we wszystkie gry na rynku i w zdecydowaną większość w wysokich ustawieniach.

Rozważając wybór laptopów do grania innych niż proponowane przez nas, **radzimy zwrócić uwagę przede wszystkim na kartę graficzną oraz procesor** – są to elementy, których nie da się wymienić, zatem będziemy musieli z nimi żyć, póki używamy laptopa. Pozostałe podzespoły, jak RAM

niej. Zamiast tego trafia tam seria U, która zużywa mniej energii, ale kosztem zauważalnie niższej wydajności – nadal jednak znacznie wyższej niż w procesorach AMD.

A reszta? **RAM – podstawa to 4 GB**, jednak nowsze gry wymagają i korzystają z większej ilości, zatem 8 GB i więcej jest mile widziane. Dysk – w tym segmencie nie uda się znaleźć laptopa z SSD. Najkorzystniejsze są rozwiązania hybrydowe z cache'em SSD, jak ma to miejsce w laptopie Lenovo (notabene najtańszym w zestawieniu).



Laptopy z wyższej półki

Jeżeli nie ogranicza nas budżet, możemy pozwolić sobie na zdecydowanie wydajniejsze laptopy. Ale uwaga – sama cena to jeszcze nie wszystko. Liczy się też przeznaczenie danego sprzętu. Grube tysiące można równie dobrze wydać na bardzo lekkie, eleganckie, kuszące mobilnością i jakością wykonania ultrabooki czy laptopy „biznesowe” – ani jedno, ani drugie z wydajnością w grach nie mają nic wspólnego. Polecane przez nas trzy przykładowe modele gamingowe oferują oczywiście wystarczająco dużą wydajność, by cieszyć się najnowszymi tytułami w średnich lub wysokich detalach.

Wybór laptopów jest jednak bardzo szeroki (zwłaszcza gdy mamy do czynienia z przedziałem od 2800 zł) i z łatwością można odnaleźć propozycje równie korzystne co te proponowane obok. Na co zwracać uwagę, jeśli chcesz samemu dokonać wyboru? **Zacznijmy od procesora. Koniecznie trzymaj się wersji M i H modeli Intel Core i5 oraz i7.** Warto przyrzeć się tabeli wydajności zamieszczonej na stronie 107, bo niestety często zdarza

niejszych laptopach Full HD to niepisany standard, a do komfortowego grania w tej rozdzielczości minimum to 2 GB, choć przydałyby się 4 GB, szczególnie przy wysokiej cenie notebooka. To ilość w zupełności wystarczająca do wszystkich obecnie dostępnych gier i zapewni rozsądny zapas na najbliższą przyszłość.

Przechodząc do kwestii mniej istotnych z punktu widzenia fps-ów, **dobrze jest szukać laptopów z dyskiem SSD.** Najlepiej zamontowanym razem z tradycyjnym dyskiem talerzowym. Ceny pojemniejszych modeli flashowych są ciągle dość zaporowe, a przy rozmiarach obecnych gier (np. 60 GB dla GTA V) dysk 120 GB to już zdecydowanie za mało. A ciągle noszenie przy sobie zewnętrznego HDD na USB nie jest zbyt wygodne, poza tym takie dyski mają zazwyczaj niższą wydajność. Za to SSD na system, najczęściej używane programy oraz gry wymagające krótkich czasów ładowania, uzupełniony HDD pełniący funkcję magazynu danych to obecnie rozwiązanie optymalne – chyba że cena nie gra roli. Jeśli chodzi o RAM, to nie ma co schodzić

Mocne laptopy spokojnie radzą sobie z Full HD.

się, że oznaczenie „Intel Core i7” nie jest jednoznaczne z wysoką mocą obliczeniową. Jeśli chodzi o AMD, to sytuacja nie zmienia się od lat – z punktu widzenia gracza firma nie oferuje wartych uwagi procesorów mobilnych.

Przy wyborze karty graficznej należy – poza jej oznaczeniem – dokładnie sprawdzić typ pamięci zamontowanej na karcie. W droższych laptopach koniecznością jest GDDR5, a tymczasem zdarzają się modele z DDR3, co bardzo negatywnie wpływa na wydajność. Coraz większe znaczenie zaczyna mieć także ilość pamięci graficznej. W wydaj-

ności 8 GB. Może nawet z delikatnym wskazaniem na 16 GB, co będzie stanowiło ilość wystarczającą na lata – choć akurat w większości modeli (w każdym razie tych dla graczy, a nie ultrabooków) dołożenie pamięci nie jest dużym problemem.

Na koniec zostawimy kwestię napędu optycznego. Na co dzień jego brak nie przekreśla jeszcze użyteczności danego notebooka. Zewnętrzne modele na USB zaczynają się od ok. 100 zł i w zupełności wystarczą, by raz na jakiś czas instalować pełniaki z CD-Action, GTA V czy innego Wiedźmina.

POLECANE MODELE

Acer VN7-591G Nitro

3DMark 3900

Procesor	Core i5-4210H (3,5 GHz, 2 rdzenie/4 wątki)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 860M, 2 GB
Ekran	15,6", 1920 x 1080, matowy, LED, IPS
Pamięć RAM	8 GB, maks. 16 GB
Dysk twardy	HDD, 1 TB
Napęd optyczny	brak
Wymiary	390 x 258 x 24 mm
Waga	2,2 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3,5 h
Cena	3600 zł



Debiut firmy Acer, jeśli chodzi o notebooki gamingowe – niewątpliwie bardzo udany. W sensownej cenie otrzymujemy wysoki model **procesora i5 serii H oraz bardzo dobrą mobilną kartę graficzną Nvidia GTX 860M.** Acer Nitro ponadto oferuje bardzo smukłą, elegancką i solidnie wykonaną obudowę, podświetlaną klawiaturę oraz mocno chwaloną matrycę, wykonaną w technologii IPS. Ogromnym plusem jest możliwość montażu dodatkowego dysku SSD na złączu M.2.

MSI GE60 Apache Pro

3DMark 4400

Procesor	Core i7-4720HQ (3,6 GHz, 4 rdzenie/8 wątków)
Karta graficzna	GeForce GTX 960M, 2 GB
Ekran	15,6", 1920 x 1080, matowy, LED
Pamięć RAM	8 GB, maks. 16 GB
Dysk twardy	128 GB SSD + 1 TB HDD 7200rpm
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	384 x 250 x 37 mm
Waga	2,4 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 2 h
Cena	4800 zł



Typowo gamingowa konstrukcja i zarazem pierwszy laptop, który **udźwignie każdą grę dostępną obecnie na rynku w rozdzielczości Full HD.** Wyposażony jest we wspomnianą wcześniej kartę graficzną Nvidia serii 900, już z pamięciami GDDR5, co w połączeniu z 4-rdzeniowym procesorem i7 gwarantuje znakomitą wydajność. Należy zaznaczyć, że laptop w tej konfiguracji oferuje dwa dyski twarde (SSD oraz HDD o wysokiej prędkości obrotowej), a także podświetlaną klawiaturę i świetne głośniki Dynaudio.

Asus G751JY-T7012D-16

3DMark 9900

Procesor	Core i7-4860HQ (3,6 GHz, 4 rdzenie/8 wątków)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 980M, 3 GB
Ekran	17,3", 1920 x 1080, matowy, LED
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB
Dysk twardy	256 GB SSD + 1 TB HDD 7200rpm
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	416 x 318 x 44,5 mm
Waga	3,8 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 2 h
Cena	7850 zł



Laptop ma miejsce na dwa dyski, w proponowanej konfiguracji zamontowany jest SSD 256 GB oraz szybki terabajtowy HDD. Karta graficzna to najwydajniejszy pojedynczy układ dostępny obecnie w laptopach, zapewniający możliwość zagrania nie tylko w każdą grę na rynku w najwyższych ustawieniach, lecz dodatkowo niemal gwarantujący taką możliwość także przez kilka najbliższych lat. Sprzęt jako całość jest naprawdę duży i ciężki, niezbyt nadaje się do noszenia w plecaku, **ale jeśli szukasz czegoś bezkompromisowego i masz sporo pieniędzy, to jest laptop dla ciebie.**

LG G Flex2 16 GB

Cena: 2400 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com

PARAMETRY • System: Android 5.0 • Procesor: Snapdragon 810 (4 x 2 GHz + 4 x 1,6 GHz) • Grafika: Adreno 430 • Ekran: zakrzywiony P-OLED, 5,5 cala, 1920 x 1080 • Pamięć: 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • Komunikacja: GSM, LTE, WCDMA, Bluetooth, Wi-Fi, NFC, IR, GPS • Bateria: 3000 mAh, niewymienialna • Inne: czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, słuchawki, mikrofon, złącze słuchawkowe, radio FM, kamery 13 i 2 Mpix • Wymiary: 149 x 75 x 9 mm • Waga: 152 g

Wzlotych początkach dostępności komórek szpanowanie kolorem, kształtem czy klapką było na porządku dziennym. Od paru lat jednak wszystkie smartfony wyglądają praktycznie tak samo. Chyba właśnie to spostrzeżenie przyswiecało LG przy projektowaniu Fleksa. To po prostu high-endowy telefon, który został wygięty. Nieprzesadnie, kąt nie jest duży, ale tyle wystarczy, by wzbudzić zainteresowanie odmiennością.

Szkoda tylko, że w przeciwieństwie do np. samsungowych Edge'ów tutaj zabawy z kształtem ekranu prawie niczemu poza wyróżnieniem się nie służą (no, trochę wygodniej się go trzyma przy uchu, ale kto w ogóle pamięta, że przez smartfona się też da rozmawiać?). Jakość obrazu jest dobra, ale nie lepsza niż u podobnie wycenionej konkurencji. Flex2 jest na pewno wygodniejszy od poprzednika dzięki temu, że producent zdecydował się na mniejszy o pół cala ekran, przez co osoby z większymi dłońmi mogą nawet obsługiwać go jedną ręką (dla reszty

jest oczywiście specjalny tryb). Zapewne jednak w związku ze zmniejszeniem gabarytów także pojemność baterii spadła z 3500 do 3000 mAh (co nie wpływa na szczęście znacząco na czas pracy). Sprzęt ma większość bajerów właściwych droższym urządzeniom, brakuje mu tylko czytnika linii papilarnych. Najnowszy Android działa płynnie, ale nie jest to idealne wrażenie znane z topowych Samsungów (trzeba dodać, że cena LG jest o tyle niższa, że można to wybaczyć, a winę ponosi nie procesor, ale raczej soft).

Długość życia na baterii jest dość standardowa, niektórzy mogą za to narzekać na nagrzewanie się tyłu urządzenia przy dłuższej pracy na dużych obrotach (czyli np. w grach 3D). Skoro już przy tym jesteśmy – producent chwali się umieszczeniem tam „samoleczącej się” powłoki, która w teorii powinna w 10 sekund likwidować drobne bruzdy. W praktyce silnie przestrzegam przed trzymaniem Fleksa w kieszeni razem z kluczami, bo malutka i delikatna rysa, jaką zrobi-

łem (tylko w celach naukowych, oczywiście), jakoś się nie chciała „zagoić”.

Co poza tym? Domorośli fotografowie uciekają się z **bardzo dobrej jakości zdjęć**, fajtapy lubiące siadać na telefonach – z tego, że nawet gdy się go na chwilę wyprostuje, telefon wraca do właściwych krzywizn. W sumie G Flex2 jest na pewno godny zakupu, choć sam – mając do wydania ponad 2000 zł – raczej kierowałbym wzrok w inne rejony (patrz: megatelefony w poprzednim numerze albo opisywany na stronie obok Samsung Galaxy S6). ■ MQC

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	17 795(*)
SunSpider	371 ms(**)

(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.



Na pochylony telefon wszystkie kozy skaczą. Poza tym jednak (poważniej mówiąc): dobry telefon w ciut za wysokiej cenie.

PODSUMOWANIE

ładny wygląd pomimo użytego plastiku • przyzwoite osiągi • świetne zdjęcia • ma wszystko, co dobry smartfon mieć powinien

krzywizna ekranu niczemu nie służy • nieco się grzeje • samolecząca powłoka nie działa

OCENA
7+

Motorola Nexus 6

Cena: 2200 zł | Dostarczył: Motorola | www.motorola.com

PARAMETRY • System: Android 5.1 • Procesor: Snapdragon 805, 4 x 2,7 GHz • Grafika: Adreno 420 • Ekran: AMOLED, 5,96 cala, 2560 x 1440, multitouch • Pamięć: 3 GB RAM, 32 GB flash • Komunikacja: GSM, WCDMA, LTE, CA DL, NFC, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac 2x2 • Bateria: 3220 mAh, niewymienialna • Inne: czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, GPS, ciśnieniomierz, głośniki stereo, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamery 13 i 2 Mpix • Wymiary: 159 x 83 x 10 mm • Waga: 184 g

Gdybym spotkał na swej drodze filantropa, który usłyszałby wprost z chęci, by sprezentować mi Nexusa 6, to oczywiście nie miałbym nic przeciwko. Z szacunkiem skłoniłbym się, wyrażając tym samym wdzięczność za podarowanie mi zabawki o wartości ponad 2 tys. zł, po czym nabożnie poszukałbym dla telefonu nowego właściciela.

Patrząc na techniczną warstwę, Nexus 6 może się podobać – cały jednak problem w tym, że jest po prostu niewygodny w obsłudze. Ekran, choć prezentuje się wspaniale w kwestii jakości obrazu (rozdzielczość matrycy powala – to aż 2560 x 1440!), jest zbyt duży, by go bezstresowo używać. Sześć cali niby fajnie wygląda, dobrze się z niego czyta, ale za każdym razem, gdy wyciągałem urządzenie z kieszeni i machałem kciukiem nad wyświetlaczem, miałem wrażenie, że za chwilę sprzęt wyslizgnie się z dłoni i wyrznie o ziemię. Zapomnijcie o stabilności podczas używania Nexusa przy pomocy jednej ręki, tutaj to po prostu niebezpieczne dla sprzętu.

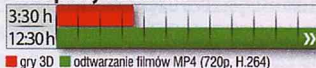
Ułatwiającego życie softu (jak w Galaxy czy iPhone'ach) też nie ma – wzorem poprzedników telefon dostajemy z czystym Androidem, tutaj w wersji 5.1, który sam w sobie działa bardzo dobrze, choć do paru rozwiązań (jak na przykład do rozbijania zakładek w przeglądarce Chrome na osobne procesy) trzeba przywyknąć.

Negatywnie zaskakuje taka sobie – jak na cenę telefonu – wydajność w teście SunSpider. W przeglądarce Chrome (innej standardowo nie ma) zwraca uwagę czas – niemal 1100 ms, czyli wynik telefonów kosztujących o połowę mniej... Lepiej na szczęście jest w 3DMarku, tu w Ice Storm Unlimited telefon osiąga 22 149 punktów, co plasuje go wysoko na tle konkurencji. **W codziennej pracy nie pozostawia wiele do życzenia:** nie czuć żadnych zaciachów, przymuleń, telefon daje sobie radę z każdym softem. Wszystko bezproblemowo działa – ale odnosiłem wrażenie, że ktoś, kto był odpowiedzialny za kształt Nexusa 6, zwyczajnie się pomylił w ogólnej koncepcji sprzętu.

Poprzednie modele z serii zdobyły sobie opinię smartfonów oferujących duże możliwości za świetną cenę. Tutaj **dostajemy drogi, niewygodny telefon, który na tle konkurentów z tej półki cenowej nie wyróżnia się niczym szczególnym.** Moim zdaniem to ślepa uliczka i odwrócenie się od ludzi, którzy cenili markę za sensowność rozwiązań. Nie pojmuję decyzji, która stoi za tym, by pchać się w absurdalnie wysokie ceny w czasach, kiedy na rynek wchodzi smartfony kosztujące pięć razy mniej i wystarczające praktycznie do wszystkiego. To błąd, który – mam nadzieję – zostanie naprawiony przy kolejnym Nexusie. Oby tylko tym razem cyfra w nazwie nie odpowiadała przekątnej ekranu. ■ J.Lo

TESTY

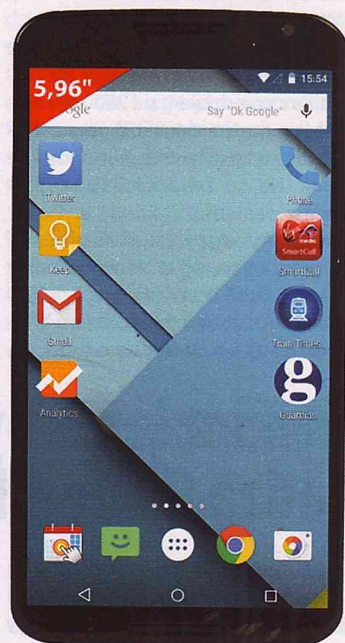
Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	22 149(*)
SunSpider	1070 ms(**)

(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.



Największą wadą Nexusa 6 jest jego nieporęczność.

PODSUMOWANIE

dobrej jakości ekran o wysokiej rozdzielczości • czysty, szybki Android w najnowszej wersji • ogólna wydajność w sumie niezła...

...ale za tę cenę powinien śmigać szybciej od Sokoła Millennium • niewygodny w obsłudze jedną ręką • źle leży w dłoni • drogi i bezsensowny

OCENA
5

Samsung Galaxy S6 32 GB

Cena: 2460 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.com

PARAMETRY • System: Android 5.0 • Procesor: Exynos 7420 (4 x 2,1 + 4 x 1,5 GHz) • Grafika: Mali-T760MP8 • Ekran: AMOLED, 5,1 cala, 2560 x 1440, multitouch, Gorilla Glass 4 • Pamięć: 3 GB RAM, 32 GB flash • Komunikacja: GSM, HSPA, LTE, Bluetooth 4.1, Wi-Fi a/b/g/n/ac, A-GPS, NFC, IR • Bateria: 2550 mAh, niewymienna • Inne: czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, słuchawki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 16 i 5 Mpix • Wymiary: 143 x 70 x 7 mm • Waga: 138 g

Premiera nowego flagowca Samsunga nie odbija się takim echem po świecie jak to ma miejsce w przypadku kolejnych iPhone'ów – trochę na życzenie samego koreańskiego producenta. W Galaxy S6 brakuje funkcji, które by przyspieszyły bicie serca (no, chyba że się zestresujesz, korzystając z pulsometru). Nie ma tu również paru elementów, w których Samsung wygrał z Jabłkami – **bateria jest niewymienna, czytnika kart SD brak, nie należy też skakać z S6 do basenu**. Co dostajemy w zamian?

Przede wszystkim przykryty szkłem Gorilla Glass 4 **ośniewającej jakości ekran** o rozdzielczości sprawiającej, że dojrzenie pikseli nawet przy użyciu lupy będzie kłopotliwe. Poza tym bardzo estetyczny wygląd całości i pomimo zastosowania samsungowych nakładek niezwykle płynne działanie – na razie nie natrafiłem na aplikację, która by się choć na chwilę zamyśliła. Producent chwali się zresztą, że nabywcy S6 dostają bogaty pakiet programów i subskryp-

cji. Kilka z nich jest przydatnych (Endomondo), choć większość to rzeczy, których normalnie i tak byś nie zainstalował. Szczególnie miły jest Skycash naładowany 60 zł – rzeczywistą gotówką, którą można wydać na transport albo np. bilety do kina. Haczyk jest niestety taki, że bonusu nie dostają ci, którzy kupią telefon u operatora. Czyli pewnie ponad 90% użytkowników.

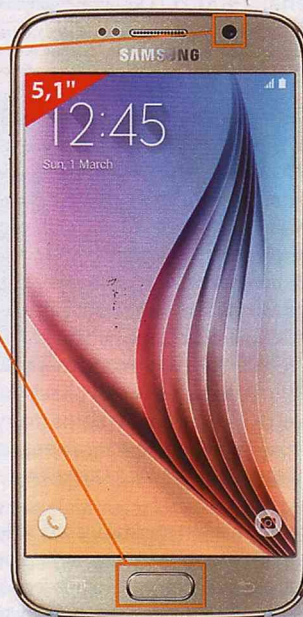
To, co najbardziej boli w S6, to – delikatnie mówiąc – nieporównywalna bateria. W testach czas działania telefonu nie prezentuje się najgorzej, ale ja przy normalnym korzystaniu musiałem podładowywać sprzęt częściej niż raz na dobę (używałem przy tym ładowarki indukcyjnej, z którą telefon współpracuje). Ktoś, kto go kupi, zaprzyjaźni się albo z okolicznymi kontaktami, albo powerbankiem. **Ogromny plus należy się za to za aparat fotograficzny**. Wystawianie małego obiektywu nieco z tylnej części obudowy jest w pełni wytłumaczone jakością zdjęć. Nie są to

Przednia kamera jest dobra, ale tylna – a zwłaszcza jej bardzo szeroki kąt – wprost urywa głowę.

Czytnik linii papilarnych jest poprawiony względem poprzedniego modelu.

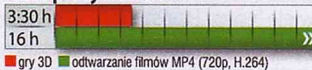
oczywiście możliwości lustrzanki, ale efekty zadowolą nawet wymagających pstrykaczy. W sumie to znakomity, bardzo wygodny w użytkowaniu i potężny smartfon – choć bez efektu wow. (Ale nie czarujmy się – w przypadku nowych iPhone'ów jest on osiągany zwykle nie tyle możliwościami sprzętu, co znakomitym marketingiem).

■ MQC



TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	21 864(*)
SunSpider	355 ms(**)

(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

szaleńczo dobry ekran • doskonały aparat foto • potężne wnętrze zapewniają superpłynność • bardzo estetyczne wykonanie
 czas pracy na baterii
 niewymienna bateria
 brak slotu na SD



FREE GALAKTUS GRA O PR!

Konkurs wspierający promocję młodych twórców gier.

Oddaj głos na najciekawszą zbliżającą się grę niezależną i zapewnij jej **darmową kampanię PR w Polsce!**

Weź udział w głosowaniu na galaktus.pl/free, a otrzymasz 10% zniżki na produkt SteelSeries w sklepie ProCPU.pl oraz szansę na wygranie słuchawek SteelSeries Siberia v3 Prism!

Śledź nas na Facebooku i bierz udział w konkursach o dodatkowe nagrody!

www.galaktus.pl/free



ORGANIZATOR

SPONSORZY

PARTNERZY

GALAKTUS
PR AGENCY

steelseries **PROCPU**

PGA
Poznań Game Cinema

OL ACTION

INFINARIO

Samsung S27D590C

Cena: 1400 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.com/pl

PARAMETRY • Przekątna: 27 cali • Rozdzielczość: 1920 x 1080 • Matryca: VA, matowa, zakrzywiona, podświetlenie LED • Kontrast: 3000:1 typowy, dynamiczny: brak danych • Czas reakcji: 4 ms • Złącza: D-Sub, HDMI, DP • Zużycie energii (maks./min.): 35/0,3 W • Inne: wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 5 W • Wymiary: 62,4 x 46,3 x 18,2 cm • Waga: 5,6 kg

Trzy sprzężone i przygotowane do grania monitory nie robią już takiego wrażenia jak kiedyś. Ale trzy zakrzywione monitory – to zupełnie inna bajka! Samsung S27D590C to pierwsze tego typu urządzenie z wygiętym ekranem, jakie trafiło do sprzedaży. Po początkowym zachwycie temperatura jednak dość szybko opadła: mamy do czynienia zaledwie Full HD o przekątnej aż 27 cali. Przydałoby się więcej pikseli (lub mniej cali) – w tej postaci ziarno matrycy kluje w oczy i jest dostrzegalne nawet w tak szybkich grach jak Quake Live.

Wygięcie nie jest spektakularne: to ledwie kilka stopni i podczas zwyczajnej pracy nie robi różnicy. W grach jednak czuć, że siedzimy przy czymś innym. W Quake'u miałem wrażenie, że obraz ogarnia mnie bardziej niż w przypadku zwyczajnych 27 cali: niewielkie przekrzywienie sprawia, że ekran wydaje się większy. To działa – grało mi się naprawdę przyjemnie. Wrażenie to można jeszcze spotęgować, układając na biurku – jak sugeruje producent – trzy S27D590C. Technicznie ma to sens:

monitory oferują dobre kąty widzenia, obraz jest więc praktycznie pozbawiony przebarwień, krzywizna matrycy VA z kolei świetnie pasuje do tego rodzaju rozwiązania. Również z podłączeniem nie powinno być problemów: na tylnej ścianie znajdziemy gniazda HDMI i DP, co wystarczy użytkownikom większości kart graficznych. W przypadku starszych konstrukcji konieczne będzie użycie kosztującej kilkanaście złotych przejściówki z DVI. Zupełnie inną kwestią jest jednak finansowy aspekt takiej zachcianki.

Mając do dyspozycji ponad 4 tys. złotych, schowałbym je raczej w kieszeni i poczekał na wygięte wersje monitorów ultrapanoramicznych. Te powinny się pojawić na rynku jeszcze w tym roku i podejrzewam, że będzie to o wiele lepsze i tańsze rozwiązanie.

Aktualnie monitor kosztuje 1400 zł – to trochę drogo jak na urządzenie bez technologii G-Sync czy FreeSync. Sytuacji nie ratuje ani wygodna obsługa za pomocą ukrytego na tylnej ścianie



Wygięta matryca świetnie sprawdza się w grach. W codziennej pracy jednak nie robi już żadnej różnicy.

joysticka do zmiany ustawień, ani oryginalne, wzornictwo. **Moim zdaniem samo wygięcie nie jest warte tych 500 zł, jakie trzeba dopłacić do tego monitora** w porównaniu do zwykłych modeli 27-calowych. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

■ wygięty, atrakcyjny ekran • bardzo dobre kąty • niezła jakość obrazu • ładny wygląd
■ zbyt drogi, jak na oferowane możliwości • widoczne ziarno matrycy

OCENA
8

Turtle Beach Ear Force Z60

Cena: 385 zł | Dostarczył: ABC Data | www.turtlebeach.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 20-20 000 Hz • Przetworniki: dynamiczne, 60 mm • Długość kabla: 0,9 m + kabel USB z kartą dźwiękową (1,3 m) • Sposób podłączenia: mini-jack 2 w 1 (z mikrofonem) lub USB • Wbudowany mikrofon: tak, odłączany • Inne: dwie karty dźwiękowe, na kablu regulacja głośności, wyłączenie mikrofonu i przełącznik trybów 3D • Waga: 255 g

Najnowsze słuchawki Turtle Beach wyglądają niepozornie, ale czerwone akcenty sprawiają, że nie grozi im plakietka „nudne”. Za to ich **muszle, choć nie porażają wielkością, kryją w środku przetworniki o średnicy 60 mm**, największe, jakie trafiają do sprzętu gamingowego. Sugerują one potężny bas, ale na szczęście producent nie chwali się nim na pudełku, co pozwala mieć nadzieję, że brzmienie spodoba się nie tylko fanom bezkresnej głębi bez żadnych szczegółów.

Co ważnego kryje się w pudełku? Odłączany mikrofon oraz plastikowe pudełeczko z kablem USB, będące kartą dźwiękową. A właściwie dwiema: do muzyki oraz komunikacji. Rozwiązanie genialne, pozwala bowiem (jeśli tylko odpowiednio skonfigurujesz wykorzystywane programy) osobno regulować głośność gry, a osobno działającego w tle TS-a czy Venta. Jakby tego było mało, główna karta dźwiękowa może pracować zarówno w trybie stereo, jak i 7.1 (można to wybrać w Windowsie). Z60 nie wymaga żadnych sterowników, za to przy

pomocy przycisków „pilota” można zmienić sposób odwzorowania dźwięku przestrzennego (gra, film, muzyka lub standardowy), odłączyć mikrofon oraz sprawić, że będzie słyszalny w słuchawkach. Opcje te są rzecz jasna dostępne jedynie, gdy słuchawki podłączymy do komputera przez złącze USB. Ale można je odłączyć od karty dźwiękowej, wtedy oczom ukazuje się standardowy dla sprzętu mobilnego mini-jack 2 w 1, który pozwala również na bezproblemowe używanie Z60 z PlayStation 4 (dokładniej – z jej padem).

To wszystko miałoby jednak niewielkie znaczenie, gdyby nie świetna jakość dźwięku. I to nie „świetna jak na sprzęt gamingowy” – te słuchawki **równie dobrze sprawdzają się przy słuchaniu muzyki w trybie 2.0, co podczas fragowania w 7.1**. Brak im wprawdzie efektu wow!, bo mimo ogromnych przetworników wszystkie pasma są trzymane w ryzach, ale jeśli w nagraniu jest bas (lub eksplozje), nieważne jak głęboki, Z60 na pewno sobie z nim poradzą. Zresztą również dobrze co z tonami wysokimi i średnimi. Ba,



Jedne z najlepszych słuchawek z mikrofonem na rynku.



gdyby nie HyperX Cloud II, byłyby to bezsprzecznie najlepsze słuchawki z mikrofonem dostępne na rynku, a tak Z60 są „tylko” jednymi z dwóch. Innymi słowy: jeśli szukasz supersłuchawek do grania i muzyki, warto przetestować zarówno Z60, jak i Cloudy, choć nawet jeśli kupisz Turtle Beache w ciemno, na pewno nie pożałujesz. ■ Shitake

PODSUMOWANIE

■ świetny dźwięk 2.0 • dwie karty (druga do rozmów) • kilka trybów 7.1 • dobry, odłączany mikrofon • wykonanie • wtyk 2 w 1 i przejściówka dla pecetów • ergonomia • regulacja głośności na kablu
■ cena • kabel bez opłotu

OCENA
9

NTT Hiro Elite

Cena: 120 zł | Dostarczył: NTT | www.ntt.pl

PARAMETRY • Liczba przycisków: 7 (w tym programowalnych: 7) • Długość kabla: 1,8 m • Rodzaj sensora: optyczny, maksymalnie 3500 dpi • Częstotliwość aktualizacji: 1000 Hz • Sposób podłączenia: USB • Wymiary: 125 x 82 x 39 mm • Waga: 185 g

Debiut debiut firmy NTT, znanej do tej pory z produkcji komputerów, na rynku peryferiów gamingowych. Już od samego początku mysz pozytywnie zaskakuje – stalowa podstawa oprócz tego, że solidna, jest również ładna i świetnie komponuje się z satynowym, matowym tworzywem sztucznym. Dobrym rozwiązaniem są także podstawki pod kciuk i mały palec, poprawiające chwyt i wygodę. Nieco irytować może natomiast jaskrawoczerwone podświetlane logo (swoją drogą mocno przypominające Roccat), jednak da się do niego przywyknąć.



■ Świetnie wykonany gryzoń, z dobrym sensorem – ale wsparcia technicznego brak.

ków do pobrania, więc jeśli zgubisz dołączoną płytkę lub nie posiadasz napędu optycznego, masz pecha.

Technicznie mysz nie powala, ale też trudno się do czegoś przyczepić. Zastosowano sensor optyczny o maksymalnej czułości 3500 dpi. To niewiele, jednak mało kto potrzebuje wyższych wartości. Osoby lubiące grać poza domem ucieszy z kolei wbudowana pamięć pozwalająca na zapisanie profili. Zawodzi natomiast wsparcie techniczne. Mimo usilnych prób nie byłem w stanie znaleźć w internecie sterowni-

Ogólnie Hiro Elite to jednak **całkiem udany debiut**. Biorąc pod uwagę stosunkowo atrakcyjną cenę, jest to coś, czego kupno warto rozważyć. ■ Sarius

PODSUMOWANIE

- jakość wykonania • przystępna cena • wbudowana pamięć na profile
- słabe wsparcie techniczne • nieco irytujące podświetlenie

OCENA
7+

Natec Zander Backlight

Cena: 75 zł | Dostarczył: Natec | www.natec-zone.com

PARAMETRY • Liczba dodatkowych klawiszy: 0 • Długość kabla: 200 cm • Sposób podłączenia: USB • Podstawa pod nadgarstki: brak • Inne: podświetlenie (zielone, niebieskie lub morskie) • Wymiary: 49 x 15 x 1,8 cm • Waga: 0,56 kg

Klawiatury o bardzo krótkim skoku klawiszy, tak zwane wyspowe, mają swoich zagorzałych zwolenników nie tylko wśród fanów Jabłek. To do nich adresowany jest Zander. Jego klawisze wykorzystują wywodzącą się z laptopów technologię X-scissors, uchodzącą za najlepszą, co można osiągnąć przy ograniczonym miejscu. Dodatkowo mamy jeszcze do dyspozycji dyskretne podświetlenie w jednym z trzech kolorów, dobrze sprawdzające się, gdy jest ciemno. **Pytanie brzmi tylko, czy warto za to zapłacić 75 złotych.**

Jeśli dużo piszesz i lubisz niewielki skok klawiszy – jak najbardziej. W Zanderze są one przyjemnie sprężyste i działają bardzo pewnie niezależnie od tego, jak są naciskane. Nie jest to wprawdzie poziom modeli z mechanicznymi przełącznikami (kosztujących przynajmniej kilka razy tyle...), ale niczego lepszego nie wymyślono. Gorzej wygląda sprawa, jeśli będziesz również grał. To



■ Bardzo wygodna, dobrze wykonana płaska klawiatura – ale nie dla graczy (chyba że kochasz tylko Moby i podobne).

model cywilny i ma niestety problemy z trzema (a jeśli masz pecha – z dwoma) wcisniętymi naraz klawiszami. W LoL-u tego nie zauważysz, ale w FPS-ach (i ogólnie grach, w których chodzi się klawiszami) Zander może sprawiać kłopoty – do takich tytułów lepiej poszukać modelu z anti-ghostingiem lub NKRO.

■ AI

PODSUMOWANIE

- sposób działania klawiszy • standardowy układ • niezła cena
- brak NKRO czy choćby anti-ghostingu dla WSAD-u

OCENA
7

Ozone Argon OceloteWorld

Cena: 240 zł | Dostarczył: Ozone | www.ozonegaming.com

PARAMETRY • Liczba przycisków: 9 (w tym programowalnych: 9) • Długość kabla: 1,8 m • Rodzaj sensora: laserowy, maksymalnie 8200 dpi • Częstotliwość aktualizacji: 1000 Hz • Sposób podłączenia: USB • Inne: zestaw ciężarków • Wymiary: 124 x 67 x 40 mm • Waga: 125 + 4 x 4,5 g (ciężarki)

Mysz kształtem przypomina nieco Razerę Lachesis – jest jednak od niej trochę wyższa i mniej zgrabna. Do gustu przypadła mi kolorystyka – pomarańczowe detale i podświetlenie (jego kolor można zmienić) dobrze współgrają z czarnym matowym plastikiem. Boczne wstawki wykonano z gumy, nie zabrakło również kabla w oplocie.



■ Bardzo dobra mysz z laserowym sensorem Avago – ale za kilkanaście złotych więcej można mieć genialnego Logitecha.

Gryzoń jest dość lekki, jednak zastosowano w nim system zmiany wagi, pozwalający dociążyć go o dodatkowe 18 g. Nieco zawadza ślizgacze – te są moim zdaniem trochę zbyt wąskie i w testowanym modelu wykonane niedbale. Jeśli chodzi o przyciski – jest dobrze. Mamy ich dziewięć, każdy programowalny. Producent zdecydował się zastosować cieszący się dobrą opinią laserowy sensor Avago 9800 o rozdzielczości 8200 dpi – ten sprawował się przez cały okres testów bez zarzutu na kilku różnych podkładkach. Wbudowana pamięć pozwala na zapisanie pięciu różnych profili, co zdecydowanie ułatwia korzystanie z myszy na kilku komputerach bez potrzeby instalowania sterowników.

Ozone Argon to **bardzo udany i przyjemny w użytkowaniu produkt, problemem jest jednak cena** – za niespełna 20 złotych więcej można nabyć Logitecha G502, który moim zdaniem jest gryzoniem praktycznie idealnym, co niestety musiało wpłynąć na ocenę końcową Argona. ■ Sarius

PODSUMOWANIE

- ładny design • dobry sensor • ergonomia
- kiepskie ślizgacze • niczym nieusprawiedliwiona wysoka cena

OCENA
6

Roccat Pure Optical

Cena: 230 zł | Dostarczył: Roccat | www.roccat.org

PARAMETRY • Liczba przycisków: 7 (w tym programowalnych: 7) plus rolka (programowalna) • Długość kabla: 1,8 m • Rodzaj sensora: optyczny, do 4000 dpi • Częstotliwość aktualizacji: 1000 Hz • Sposób podłączenia: USB • Inne: technologia Easy-Shift(+), • Wymiary: 120 x 70 x 30 mm • Waga: 90 g

To moja ulubiona mysz – Roccata – tyle że w wersji optycznej. Kształt się nie zmienił: ze względu na niesymetryczne wyprofilowanie i średnie rozmiary „siedzi” wyśmienicie niezależnie od wielkości dłoni. Precyzja? Mam wrażenie, że użytkowanie tego modelu daje premię +10% do celności z railguna w Quake'u oraz perk „pewny chwyt” w każdej innej grze. No, bombowo jest. Za przekazywanie ruchu odpowiada sensor optyczny R3 o czułości do 4000 dpi. To mniej niż poprzednio, ale przecież powyżej 3000 dpi i tak mało kto wychodzi. Przy dokładnym porównaniu specyfikacji okazuje się też, że edycja optyczna poradzi sobie z przyspieszeniem wynoszącym maksymalnie 20 g – to również mniej, ale podczas grania w najszybsze nawet tytuły niczego niepokojącego nie zauważyłem. W kwestii wizualnej niczego gryzonowi zarzucić nie można: podobnie jak poprzednio mamy świetnie wyglądające logo podświetlane wybranym z palety RGB kolorem. Tradycją już jest wyśmienite i bogate w opcje oprogramowanie – tu bez wątpienia Roccat jest w czołówce, a z bajerów warto choćby



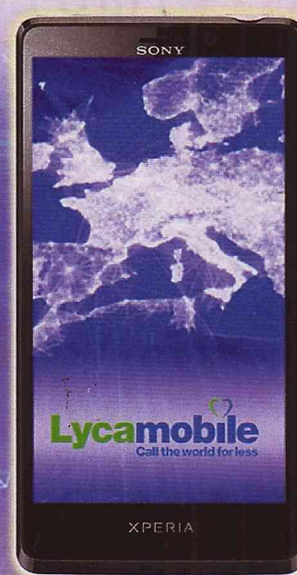
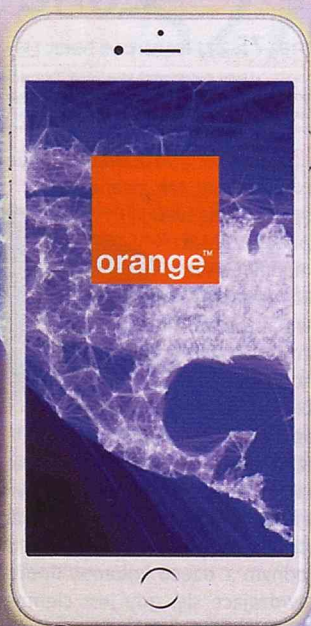
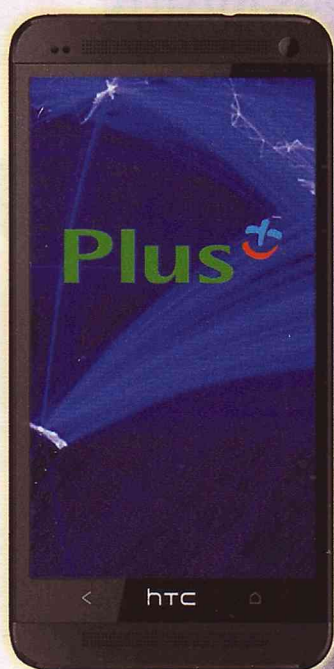
■ Jeśli macie poprzednią wersję Pure, to nie ma co jej wymieniać na nowszą. Jeżeli jednak chcecie ją dopiero kupić, optyczna edycja wydaje się lepszym pomysłem.

przypomnieć Easy-Shift(+), który działa jak Shift na klawiaturze i pozwala zdublować obłożenie przycisków. **To świetny sprzęt, ale niestety – drogi.** Płacąc niemal dwie i pół stówki za gryzon, chciałbym już mieć chociażby regulację wagi, której tutaj brak. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

- bardzo wygodna • rozbudowany soft • bardzo wysoka precyzja • ładna i solidna
- wysoka cena • brak regulacji wagi

OCENA
8



Mobilny internet

■ Ogląda w autobusie filmiki z kotkami: **Krigore**

Wakacje to świetny okres, by pozostawić za sobą technologiczny zgielek i odpocząć. Tyle teorii – w praktyce i tak już mało kto jest w stanie żyć bez dostępu do sieci. Podpowiadamy, które rozwiązania są najlepsze i co robić, by nie zbankrutować, korzystając z mobilnego internetu w kraju i za granicą.

Pod względem opłat za mobilny internet mamy w Polsce bardzo dobrą sytuację. Stawki za 1 MB transferu są niskie. Zagraniczni goście nie mogą wyjść z podziwu, że za nieco ponad euro można od ręki dostać kartę z 500 MB transferu. I to nas prowadzi do pierwszego, **najprostszego sposobu, by zawsze mieć pod ręką internet: jednorazowe karty SIM.**

Bez miłości do operatora – ale za to opłacalnie

Operatorzy, chcąc przyciągnąć nowych klientów, udostępniają na początek duże pakiety danych. Każdy większy operator ma co najmniej po kilka rodzajów starterów. Oczywiście nie znajdziecie wszystkich w jednym sklepie i upolowanie odpowiedniego jest sztuką – na szczęście niektóre można zamówić przez sieć. Warto pamiętać

też o starterach np. sprzed roku: termin ważności kart prepaid liczony jest w latach i w wielu miejscach wciąż dostępne są takie, do których oficjalnie operator już się nie przyznaje – ale będą działać. Na ogół nowsze pakiety są lepsze – ale zdarzają się perełki. **Takie surfowanie ma jednak zasadniczą wadę: każda wymiana karty to nowy numer telefonu.** Można temu zaradzić, używając telefonu wyposażonego w dwa gniazda SIM: jedno przeznaczamy na kartę do rozmów, drugie – tylko na połączenie z siecią. Spora część tańszych telefonów z Androidem standardowo ma dwa sloty, a odpowiednia konfiguracja smartfona nie nastręcza problemów. Można się też posłużyć modemem 3G – najtańsze kosztują ok. 150 zł i wówczas z siecią łączymy się przez Wi-Fi. Taka opcja jest tym bardziej do rozważenia, że providerzy mają to do siebie, że nawet jeśli któryś oferuje bajeczne warunki korzystania z sieci, to cała reszta jego usług jest droga – to widać zwłaszcza u operatorów wirtualnych. Kupując pakiet startowy, koniecznie popatrzcie na datę ważności paczki z megabajtami. Często zestawy za piątkę oferują sporo transferu na start, ale trzeba go wykorzystać w tydzień.

A co jeśli ktoś nie chce się bawić w ciągłą wymianę kart? Każdy z większych operatorów ma parę opcji do wyboru: abonament, miks, prepaid oraz karty

SIM dedykowane dla połączeń internetowych. Nawet w ramach jednego rodzaju usługi często dostępne są różne pakiety, zdarzają się też pułapki. Taka sytuacja jest z abonamentami w T-Mobile: kupując jeden duży pakiet 5 GB, zapłacimy więcej, niż składając sobie te 5 GB z małych paczek. Nie pozostaje nic innego, jak przejrzeć dokładnie opcje do wyboru w waszej ofercie. Ponownie można też rozważyć telefon z Dual SIM lub modem 3G i zdecydować się na dostęp do sieci w ramach abonamentu. Na infolinii Orange moja rozmówczyni próbowała mi sprzedać pakiet 5 GB miesięcznie za 10 zł w umowie na dwa lata – a to ciekawa propozycja. Przegląd najbardziej opłacalnych naszym zdaniem ofert na moment przygotowywania tego tekstu znajdziecie w tabelce.

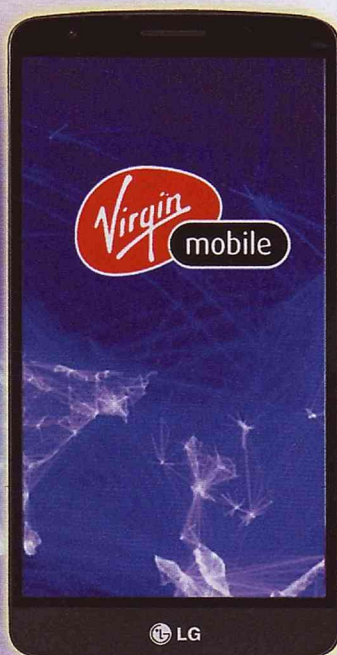
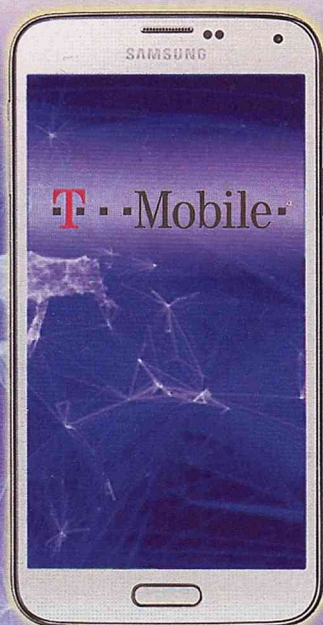
Internet poza granicami Polski

Wyjeżdżacie? Jeszcze przed granicą wyłączcie transmisję danych, zwłaszcza jeśli planujecie opuścić Unię Europejską – inaczej pójdziecie z torbami. Na terenie zjednoczonej Europy maksymalna cena jest regulowana tzw. eurotaryfą roamingową i wynosi obecnie 0,20 € netto za 1 MB (rozliczana wg zużycia w przedziałach 1 kB, osobno za dane wychodzące i przychodzące). Jeżeli wasz operator narzuca większe stawki – śmiało składajcie reklamację, musi je uwzględnić. Warto też pamię-

OGÓLNOPOLSKIE WI-FI GRATIS?

No, może nie do końca gratis, ale zupełnie przy okazji – jeśli tylko ktoś ma stacjonarny internet np. w Orange lub UPC. Wówczas wystarczy sobie skonfigurować konto i będziemy mogli się łączyć z siecią, korzystając z hotspotów tworzonych przez urządzenia innych abonentów sieci. Testowałem to rozwiązanie, używając usług drugiej z wymienionych firm – wszędzie tam, gdzie kablówka dociera, pokrycie jest bardzo dobre. Jak ktoś może – warto skorzystać, to dobry sposób na oszczędzanie mobilnego pakietu danych. Podobne usługi można znaleźć również u niektórych operatorów komórkowych, ale w tym przypadku są najczęściej dodatkowo płatne.

Wi Fi



WYBRANE OFERTY OPERATORÓW WIRTUALNYCH

Oprócz operatorów posiadających własną infrastrukturę na rynku funkcjonują również dostawcy, którzy korzystają z cudzych łączy. Poniżej przedstawiamy ich najciekawsze oferty na korzystanie z internetu z wybranymi, najbardziej atrakcyjnymi opcjami. Wszystkie ceny podane za stronami WWW operatorów w dniu wysyłania pisma do druku.

OPERATOR	Zestaw startowy, taryfa lub pakiet w cenie	Wielkość opcjonalnych pakietów
* FM Group Mobile	starter 15 zł	od 600 MB za 7 zł do 4 GB za 20 zł
Heyah	starter 5 zł	od 250 MB za 6 zł do 6 GB za 30 zł
Lycamobile	darmowa karta sim	od 100 MB za 2 zł do 10 GB za 35 zł
Mobile Viking	starter 10-29 zł, w tym 0,3-4 GB	od 500 MB za 10 zł do 14 GB za 50 zł
nju mobile	starter 5 zł, w taryfie miesio do 3 GB za 19 zł	350 MB za 7 zł
Virgin Mobile	pakiet startowy 19 zł, taryfa #PEŁENLUZ, 2 GB transferu	od 300 MB za 5 zł do 3 GB za 20 zł
W naszej Rodzinie	starter 5 zł	od 1 GB za 10 zł do 2 GB za 16 zł

WIELKA CZWÓRKA

Zestawienie obejmuje przekrój usług świadczonych przez czterech największych na naszym rynku operatorów. Oczywiście w każdym przypadku mamy zestaw opcji do wyboru, dlatego w tabeli prezentujemy po jednej najlepszej naszym zdaniem wśród dostępnych (dla nowych klientów, oferta bez telefonu). Przy wyborze kierowaliśmy się nie tylko ceną za GB, ale i innymi cechami, np. zasięgiem usługi lub prędkością transferu po wyczerpaniu pakietu. Wszystkie oferty dostępne na stronach WWW operatorów w dniu przygotowywania tekstu.

RODZAJ USŁUGI/OPERATOR	Orange	Play	Plus	T-Mobile
ABONAMENT	5 GB, 59 zł (Super Smart Plan 59,99 z 2 GB + pakiet 3 GB za 10 zł, 18 miesięcy)	nielimitowany(*), 65,97 zł (Formuła Unlimited 35,98 + 29,99 zł pakiet, 24 miesiące)	5 GB, 69,99 zł (Ja+ Abonament, 12 miesięcy)	5 GB, 69,99 zł (Jump Surf 39,99 zł z 2 GB + 3 pakietu 1 GB po 10 zł, 18 miesięcy)
KARTA	5 GB, doładowanie online 25 zł (Orange Free, dostępne inne opcje, np. 30 GB za doładowanie online 100 zł)	3 GB, 20 zł (Red Bull Mobile, w cenie startera 5 zł – 300 MB)	1 GB, 10 zł (Plus na kartę bez limitu, w cenie startera 5 zł – 1 GB)	6 GB, 30 zł (T-Mobile na kartę, w cenie startera 5 zł – 1 GB)
MIKS	doładowanie 30 zł, do 1 GB transferu 15 zł (Mix, 24 miesiące)	doładowanie 60 zł, pakiet 2 GB po 20 zł (MIX bez telefonu, 12 miesięcy)	doładowanie 30 zł, pakiet 1 GB za 10 zł, dodatkowe pakiety, największy 2 GB za 20 zł (Plush Mix, 18 miesięcy)	doładowanie 35 zł, w cenie 1 GB, dodatkowe pakiety, największy 500 MB za 10 zł (Jump Mix Pakiet 3 w 1, 18 miesięcy)
INTERNET ABONAMENT	50 GB, 60 zł, 24 miesiące	25 GB, 30 zł, 18 miesięcy	30 GB, 50 zł, 24 miesiące	35 GB, 40 zł, 24 miesiące

(*) 500 MB + 10 GB w normalnej prędkości, potem 1 Mbit/s download, 384 kbit/s upload – można więc go uznać za rzeczywiście nielimitowany.

tać o ustanowionym przez unijne prawo standardowym górnym pułapie rachunku za jeden okres rozliczeniowy – **przy 50 euro netto wasze konto zostanie zablokowane, nawet jeśli zapomnicie wyłączyć transmisję danych**. Rzecz jasna każdy może samodzielnie zmienić kwotę limitu.

O wiele lepszym rozwiązaniem niż płaskie stawki są pakiety danych działające na terenie UE. Play i T-Mobile mają w ofercie pakiety 500 MB, za które zapłacimy 100 zł, ale są też inne, mniej lub bardziej atrakcyjne cenowo i w przedziale 1 MB – 2 GB zależnie od operatora. Jeżdżąc po Europie, pamiętajcie, że nie wszystkie kraje są w UE, w tych zaś, które z nią współpracują, mogą obowiązywać różne stawki u operatorów. Przykładowo, korzystając z sieci T-Mobile i abonamentu w Norwegii za 1 MB zapłacimy nieco ponad złotówkę, czyli normalną, unijną

stawkę, ale już w Szwajcarii możemy zbankrutować: tam 1 MB to aż 36,3 zł. Play z kolei zarówno w przypadku Norwegii, jak i Szwajcarii stosuje takie same stawki jak dla krajów unijnych.

By obniżyć ceny połączeń, niezależnie od kraju, można zdecydować się na lokalne karty SIM w opcji prepaid – co nie zawsze jest proste. Podobnie jak u nas, w każdym z krajów działają różni operatorzy, również wirtualni jak chociażby Virgin Mobile i Lebara Mobile – zazwyczaj to właśnie ci ostatni mają najbardziej atrakcyjną ofertę. Haczyk tkwi w tym, że taką kartę trzeba na ogół skonfigurować, do czego bardzo często potrzebny jest... internet. Dobrze więc mieć na wszelki wypadek jakąś otwartą sieć Wi-Fi, np. w hotelu czy restauracji. W zależności od operatora będziemy zmuszeni np. do aktywowania karty SIM, a potem ustawienia punktu dostępu do sieci, czyli tzw.

APN. Teoretycznie to ostatnie powinno być bezproblemowe, szczególnie jeśli ktoś ma popularny model telefonu.

Na tle Europy mobilny internet w Polsce jest **bardzo tani**.

W praktyce, opierając się na własnym doświadczeniu, mogę powiedzieć, że na ogół to droga przez mękę i musimy się logować na stronie producenta karty, by tam szukać pomocy.

Ceny? Bardzo różne w zależności od kraju, ale w każdym przypadku zakup karty SIM jest dużo bardziej opłacalny niż korzystanie z innych, wcześniej wymienionych rozwiązań. Przykładowo w Wielkiej Brytanii zapłacimy ok. 50 zł za kartę z pakietem 500 MB, w Tunezji całość to ok. 20 zł za 1 GB, w Chorwacji

– ok. 40 zł za 1 GB, w europejskiej części Cypru – ok. 62 zł za 500 MB, z kolei po stronie tureckiej – ok. 20 zł za 1 GB. W Turcji zaś za 1 GB musimy wyłożyć 72 zł. Wszystkie powyższe pakiety ważne są co najmniej tydzień. By działały dłużej, trzeba doładować konto.

Warto mieć również w pamięci fakt, że **w wielu krajach mogą istnieć ograniczenia dla zagranicznych gości w zakupie kart**. Niekiedy trzeba wylegitymować się paszportem, a nawet – jak w Turcji, jeśli zamierzacie tam zostać dłużej niż 60 dni – zarejestrować telefon, co wiąże się z dodatkową, całkiem niemałą opłatą. W takim przypadku dobrą opcją jest zakup lub wynajem modemu 3G na miejscu iłączenie się z telefonem przez przenośną sieć Wi-Fi. Polecam przetrząsnąć sieć w poszukiwaniu informacji bezpośrednio przed wyjazdem. Dobrym źródłem wiedzy jest strona prepaid-data-sim-

-card.wikia.com, gdzie znajdziecie sporo informacji na temat wielu krajów.

A co jeśli nie chcecie inwestować ani złotówki? Wówczas pozostaje liczyć na miejskie sieci Wi-Fi. W wielu europejskich miastach centra są nimi dobrze pokryte, ja dla przykładu w ten sposób korzystałem z internetu w Monachium. Oczywiście nie ma co liczyć na oszałamiające prędkości, czasem też trzeba się zarejestrować, udostępniając komplet danych osobowych – lepsze jednak to niż nic.

Liczy się każda klatka

■ Grzebało i patrzyło: AI

Przyspieszenie procesora, dodanie mocniejszej karty graficznej lub więcej pamięci to najbardziej oczywiste sposoby na zwiększenie płynności w grach. Nie każdy może sobie jednak pozwolić na sprzęt, który zawsze da radę przy maksymalnych detalach. Tylko jakie ustawienia zmienić, by było i płynnie, i ładnie?

By Wiedźmin dawał radę

Zastanawiasz się, jak będzie się sprawowała twoja maszyna? Najwięcej zależy od karty graficznej.

Karta graficzna do HD (1366 x 768)

niskie – GeForce GTX 650 Ti/Radeon HD 7770

Karta graficzna do Full HD (1920 x 1080)

niskie – GeForce GTX 660/Radeon HD 7850

średnie – GeForce GTX 760/Radeon R7 270

wysokie – GeForce GTX 770/Radeon R9 280X

uber – GeForce GTX 970

Powyższe zestawienie „działa”, jeśli masz superprocesor (patrz poniżej). Z dobrym będziesz musiał zejść o jeden-dwa poziomy z detalami, a na wystarczającym zostają tylko niskie detale.

Procesor

wystarczający – Pentium G3250/Phenom II X4 965

dobry – Core i3-4160/FX-6350

super – Core i5-4460/FX-8350

Teoretycznie sprawa jest prosta. Instalujemy grę, uruchamiamy, a ta automatycznie dobiera taki poziom detali, by wszystko było super. Praktyka tak różowa niestety nie jest. Nawet jeśli każdy miałby najnowsze sterowniki, zostają choćby programy działające w tle (na przykład antywirusowe), a poza tym są jeszcze różne wymagania co do „płynności”.

W kinie klatki zmieniają się zazwyczaj 24 razy na sekundę, a płynność jest

efektem rozmycia szybko poruszających się obiektów. Podobnie wygląda to w telewizji, tyle że obraz wyświetlany jest najczęściej 25 lub 30 razy na sekundę, w zależności od tego, czy mamy do czynienia z europejskim standardem PAL, czy amerykańskim NTSC.

Tę drugą wartość przyjmuje się zazwyczaj także jako rozsądne minimum w przypadku gier, co przy okazji tłumaczy, czemu na konsolach tak często stosuje się rozmycia – inaczej trudno

byłoby uzyskać wrażenie płynności. Nie zawsze takie efekty są pożądane, dlatego **dla większości osób najlepsze jest 60 fps-ów**, uchodzące za idealnie płynne bez konieczności stosowania filmowych sztuczek. To z taką maksymalną częstotliwością wyświetlany jest obraz przez większość telewizorów i monitorów.

Są wprowadzane na rynek modele gamingowe, które podnoszą poprzeczkę do 144 Hz, ale nawet jeśli twój pecet

da sobie radę, różnicę zobaczysz tylko w najbardziej dynamicznych strzelankach, jak CS czy Quake Live.

Gdy jednak twój komputer na standardowych ustawieniach nie radzi sobie w osiągnięciu nawet 30 fps-ów, nadchodzi pora na ręczny tuning ustawień. Na kolejnych stronach znajdziesz opis większości tych, które są stosowane przez twórców gier, oczywiście ze screenami pokazującymi ich wpływ na wygląd.

V-Sync

Przyrost fps-ów: do 50% (po wyłączeniu)
Pomaga na: słabe kartę graficzną lub procesor

Trudno tak zoptymalizować grę, by w każdej klatce obrazu do wygenerowania było tyle samo obiektów, nawet na konsolach, a co dopiero pecetach z niemalże nieskończoną liczbą możliwych konfiguracji. Jak to się więc dzieje, że udajes się utrzymać stałe 30 lub 60 fps-ów? Kluczem jest synchronizacja karty graficznej z monitorem, dzięki czemu obraz jest przesyłany dokładnie wtedy, gdy jest

potrzebny – i od razu wysyłany na wyświetlacz. By to działało, komputer musi wyrabiać się w czasie krótszym niż 16 milisekund (lub 33 ms, jeśli mierzymy w 30, a nie 60 fps-ów) – wtedy synchronizacja zapewnia świetną płynność. Jeżeli jednak choć trochę się spóźni, zmieniony obraz będzie musiał poczekać, a chwilowa liczba fps-ów spadnie. Przy włączonej synchronizacji może ona wynosić jedynie 60, 30, 25, 20, 15, 12, 10 – lub jeszcze mniej. Na szczęście da się to wyłączyć. Zazwyczaj w samej grze, a jeśli nie, to w sterownikach do karty graficznej.

Dzięki temu chwilowa liczba fps-ów może być dowolną liczbą rzeczywistą, trzeba się tylko pogodzić z niższą jakością obrazu. Bo przy 59 fps-ach na ekranie będzie co pewien czas widać naraz fragmenty dwóch różnych klatek.

Na to jednak też już jest sposób, a zwie się G-Sync lub FreeSync. Technologie te pozwalają na utrzymanie synchronizacji z kartą graficzną przy niemal dowolnej liczbie fps-ów, co zapobiega spadkowi jakości obrazu. Co ważniejsze, już od około 35-40 klatek na sekundę obraz

staje się idealnie płynny. Problem w tym, że G-Sync (opracowany przez Nvidię) i FreeSync (za którym stoi AMD) nie są kompatybilne z rozwiązaniami konkurencji. Jeśli więc masz GeForce'a, musisz dokupić monitor z G-Sync, a jeśli Radeon'a – z FreeSync. W obu przypadkach wybór jest jednak niewielki, a ceny wyższe od zwykłych modeli. Do tego dostępna obecnie, pierwsza generacja FreeSync, cierpi na problemy wieku dziecięcego. Dlatego jeśli masz Radeon'a, lepiej poczekać na drugą generację wyświetlaczy.



Rozdzielczość

Przyrost fps-ów: do 100% (przy zmianie Full HD na HD)

Pomaga na: słabą kartę graficzną

Rozdzielczość obrazu ma zazwyczaj największy wpływ na liczbę fps-ów. Większość monitorów to Full HD (1920 x 1080), a pojedyncza klatka ma około 2 milionów pikseli. Zmiana na HD (1280 x 720 lub 1366 x 768) sprawia, że pikseli jest o połowę mniej. Jeśli w danej grze wąskim gardłem jest karta graficzna, zmiana z Full HD na HD zwiększy liczbę fps-ów nawet dwukrotnie. Skutkiem ubocznym jest spadek szczegółowości obrazu. Dodatkowo musi być on przeskalowany do rozdzielczości matrycy (przez monitor lub kartę), co jeszcze pogarsza sytuację. Na szczęście po paru minutach człowiek się do tego przyzwyczaja. W niektórych grach (na przykład World of Tanks) można osobno zmienić rozdzielczość obrazu 3D, a elementy interfejsu zostawić w natywnej, co skutkuje znacznie mniejszym spadkiem jakości obrazu. Ta technika jest także często wykorzystywana na konsolach, zwłaszcza XBO.



Wyglądanie krawędzi

Przyrost fps-ów: do 20% (po wyłączeniu FXAA/MLAA), do 100% (po wyłączeniu MSAA)

Pomaga na: słabą kartę graficzną

Technologia ta służy do tuszowania zbyt małej (jak na możliwości ludzkiego oka) rozdzielczości obrazu. Pojedyncze piksele najłatwiej zobaczyć na krawędziach, gdzie tworzą schodki – stąd też najprościej oszukać oko, zmniejszając ich ostrość, co uzyskuje się, dodając piksele o pośrednich kolorach. Można to robić na wiele sposobów, a najnowsze kryją się za literkami FXAA (dla kart GeForce) lub MLAA (dla Radeonów). Są one najmniej wymagające dla GPU, ale w niektórych grach powodują znaczący spadek jakości grafiki – zazwyczaj dlatego, że rozmywają zbyt wiele (np. elementy interfejsu i tekst). Najnowszą technologią, TXAA (dostępna w kartach GeForce od serii 600), łagodzi także gwałtowne zmiany jasności pikseli pomiędzy kolejnymi klatkami obrazu, pojawiające się na teksturach o wysokiej szczegółowości (które normalnie nie są ruszane, by nie zmniejszać ostrości obrazu).

Jeśli masz bardzo mocne GPU, możesz wykorzystać DSR (Nvidia) lub VSR (AMD) – sztuczne zwiększenia rozdzielczości ekranu, dzięki czemu gra przygotowuje obraz o znacznie większej szczegółowości. By to zadziałało, poza wybraniem takiej opcji w sterownikach karty, trzeba jeszcze zmienić rozdzielczość w grze – na wirtualną. Efektem jest świetne wyglądanie krawędzi i tekstów, do tego połączone z lepszym oddaniem szczegółów. Niestety, wpływa to mocno na obciążenie GPU, wymaga też większej ilości pamięci.



Postprocessing

Przyrost fps-ów: do 5% na efekt (może być ich dużo)

Pomaga na: słabą kartę graficzną

Do tej kategorii zaliczają się wszelkiego rodzaju rozbłyski, oślepienia, flary, winiety, a nawet głębia ostrości. Wszystko to generowane jest przez kartę graficzną na samym końcu. Efekty dodają klimatu, a w większości przypadków mają niewielki wpływ na liczbę fps-ów. Ich wyłączenie ma więc głównie znaczenie estetyczne, bo nie każdy musi lubić HDR-y, boskie promienie czy aureole otaczające mocne źródła światła, zwłaszcza że w niektórych grach ich włączenie utrudnia uzyskanie dobrego wyniku.

Co poradzić na słaby procesor?

Jeśli problemem jest niższa od zalecanej liczba rdzeni – zazwyczaj niewiele. Dobrym przykładem jest GTA V, który wymaga CPU czterowątkowego. Nawet jeśli masz równie wydajny, ale mogący wykonywać o połowę mniej wątków naraz (czyli na przykład serii Pentium G), jazda po otwartym świecie będzie mało przyjemna, bo silnik gry nie będzie sobie radził z doczytywaniem obiektów. Zmniejszenie szczegółowości grafiki niewiele zmieni, pomoże dopiero wymiana CPU na przynajmniej Core i3. Ma wprawdzie dwa rdzenie, ale każdy z nich może wykonywać jednocześnie dwa wątki – sumarycznie wychodzi niemal na to samo co w Pentium G (za dwukrotnie większe pieniądze), ale w niektórych grach różnica w płynności jest warta dopłaty. Podobnie jest już od pewnego czasu w grach Electronic Arts korzystających z silnika Frostbite, z Battlefieldami na czele.



Teselacja

Przyrost fps-ów: ok. 10% (Nvidia HairWorks – przynajmniej 20%)

Pomaga na: słabą kartę graficzną

Sposób na odciążenie procesora przy zachowaniu wysokiej jakości obiektów. Choć będą one przesyłane w niższej jakości, a karta graficzna, korzystając ze specjalnych algorytmów, otwiera usunięte szczegóły. Świetnie sprawdza się to na przykład przy zaokrąglaniu wszelkich łuków, przy symulacji ruchów wody, a nawet sierści czy włosów – to właśnie teselacji Geralt (i reszta mniej lub bardziej owłosionych postaci i stworów z Wiedźmina) zawdzięcza w „trójce” swoją rozwiewającą się na wietrze grzywę, w każdym razie o ile włączysz HairWorks opracowane przez Nvidię. Teselacja powoduje jednak zazwyczaj duży spadek płynności i najlepiej wyłączyć ją na samym początku.



Efekty cząsteczkowe

Przyrost fps-ów: zależnie od gry, w GTA V ok. 10%

Pomaga na: słabą kartę graficzną lub procesor

Do tej kategorii należą wszelkiego rodzaju iskry, krople płynów czy wylatujący spod kół żwir. Pozbycie się ich może mieć duże znaczenie estetyczne, ale w przypadku współczesnych komputerów ma to zazwyczaj niewielki wpływ na liczbę fps-ów.



PRZYRÓST
25%
WYDAJNOŚCI

League of Legends

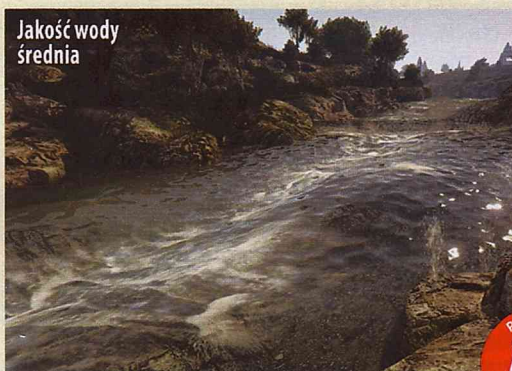
Szczegółowość obiektów

Przyrost fps-ów: do 25%

Pomaga na: słabą kartę graficzną

Kryje się pod tym liczba trójkątów, z których tworzone są wszystkie trójwymiarowe obiekty. Im ich więcej, tym łatwiej przekazać niuanse, co widać zwłaszcza na modelach przedstawiających naturę z jej brakiem ostrych kątów i masą krągłości: od ludzi, przez zwierzęta, po rośliny. Ale to samo dotyczy się wszystkiego, co nie jest kanciaste, także samochodów czy czołgów. Im poligonów jest więcej, tym więcej do roboty ma zarówno karta graficzna, jak i procesor, którym przesyła jej dane. Wpływ na jakość obrazu zależy od konkretnych tytułów. Bo co innego, jeśli mamy do czynienia z nieco kanciastymi gałęziami, a co innego, jeśli z ekranu będą atakowały kwadratowe koła czy trójkątne piersi.

Szczegółowość jest zazwyczaj automatycznie zmniejszana dla obiektów, które znajdują się dalej lub są mniejsze. Jeśli można ją regulować, a zostanie ustawiona zbyt agresywnie, przejścia między poszczególnymi poziomami mogą się stać bardzo widoczne, co psuje klimat (choć mniej niż obiekty, które będą całkiem znikły).



PRZYRÓST
10%
WYDAJNOŚCI

GTA V

Symulacja wody

Przyrost fps-ów: do 10%

Pomaga na: słabą kartę graficzną

W zasadzie można by to podciągnąć pod fizykę, ale zazwyczaj występuje osobno, chodzi bowiem nie tylko o falowanie, ale również wygląd. Czasami to jedna z najważniejszych opcji, bo o ile mało realistycznie łopoczące na wietrze pirackie flagi można zignorować, o tyle w niektórych tytułach wody jest tyle, że jej naturalność ma ogromne znaczenie dla immersji – zwłaszcza gdy często pływamy. Ciekawym przykładem jest Wiedźmin 3 – w jego przypadku włączenie realistycznej symulacji wody wpływa nie tylko na jej wygląd (choć nie tak spektakularnie jak w GTA V), ale także znacząco poprawia sposób poruszania się łodzi czy pływającego wiedźmina.

Czy dźwięk ma znaczenie?

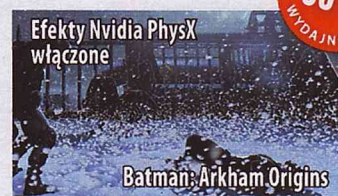
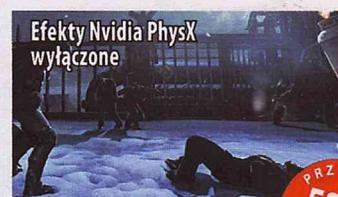
Ustawienia audio nie wpływają na liczbę fps-ów, w większości gier zmienić można zresztą jedynie głośność kanałów. Niektóre tytuły pozwalają wybrać, czy będą wykorzystywane głośniki, czy słuchawki, a niekiedy regulować także maksymalną liczbę odtwarzanych naraz ścieżek dźwiękowych. To ostatnie może wpłynąć na fps-y, ale różnica to maksymalnie kilka procent. W praktyce warto więc zmieniać te ustawienia jedynie, gdy dźwięk się przycina, choć nawet to częściej zwiastuje problemy ze sterownikami, a nie wydajnością komputera.

Liczba obiektów

Przyrost fps-ów: do 25% (ale mocno zależy od gry i fantazji twórców)

Pomaga na: słabą kartę graficzną i procesor

Najlepszy przykład to liczba samochodów czy przechodniów w Grand Theft Auto V. Ma to wpływ zarówno na fps-y, jak i na klimat – puste ulice metropolii wyglądają mało realistycznie, ale czasami nie ma innego wyboru. Złazcza że nie musi to wpływać negatywnie na jakość grafiki, a momentami wręcz ułatwia wykonywanie zadań.



Batman: Arkham Origins

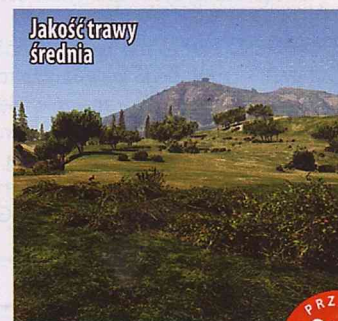
PRZYRÓST
50%
WYDAJNOŚCI

Fizyka

Przyrost fps-ów: od 0% (mocne karty Nvidii i PhysX) do 50% (karty AMD i PhysX)

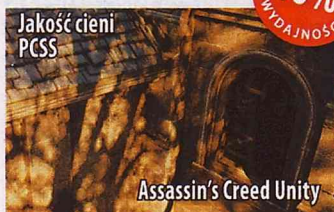
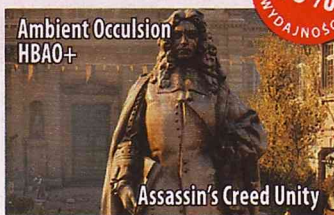
Pomaga na: słabą kartę graficzną

Jeśli gra oferuje możliwość zmiany szczegółowości fizyki, w większości przypadków chodzi o efekty czysto wizualne: ładniej niszczone przez pociski ściany, rozpryskujące się szyby, ładniejszą mgłę, łopoczące na wietrze tkaniny czy wybuchy powodujące deformację terenu. To wszystko może bardzo ładnie wyglądać, ale zazwyczaj kosztem ogromnego wpływu na wydajność, zwłaszcza w przypadku kart AMD i systemu PhysX, który będzie obciążał CPU, a nie kartę graficzną, jak w przypadku GeForce'ów. Ale uwaga: PhysX może być również wykorzystywany z umiarem, dlatego wyłączyć da się zazwyczaj tylko bardziej zaawansowane efekty, które nie mają wpływu na samą rozgrywkę.



PRZYRÓST
25%
WYDAJNOŚCI

GTA V



Cienie

Przyrost fps-ów: ok. 15% (ale może być kilkukrotnie więcej)

Pomaga na: słabą kartę graficzną

Wszystko zależy od wybranej jakości i użytych technologii. Proste cienie pojawiające się przy głównych postaciach wpływają na liczbę fps-ów minimalnie. Większy realizm zapewniają cienie miękkie (Soft Shadows), ale mają większe wymagania co do GPU. Jeszcze bardziej zaawansowana jest technika zwana Ambient Occlusion (występuje w kilku wersjach, np. SSAO czy HBAO+), dzięki której wiarygodne oświetlenie pojawi się nawet na żdźbłach trawy. Niestety, często i bardzo mocne karty graficzne nie wystarczą, by zapewnić płynność.

Jakość tekstur

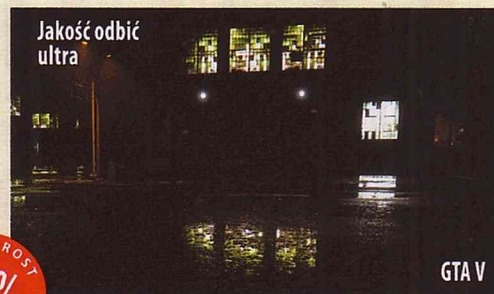
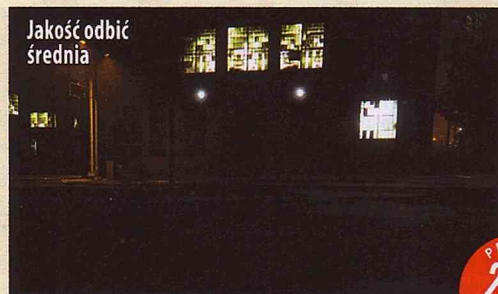
Przyrost fps-ów: do 10% (jeśli tekstury mieszczą się na karcie graficznej, inaczej nawet 1000%)

Pomaga na: małą ilość pamięci na karcie graficznej

Rozmiar tekstur, bo to on decyduje o ich jakości, wpływa przede wszystkim na wygląd wiszących na ścianach plakatów, napisów oraz obiektów pokrytych drobnymi wzorkami – będą prezentowały się tym lepiej, im dokładniejsze tekstury zostaną użyte. Wpływ wyższych ustawień na liczbę fps-ów zależy od wydajności karty oraz ilości pamięci na ich przechowywanie. GDDR5 (stosowane na kartach) zapewnia transfery ponad 200 GB/s, dla DDR3 (RAM na płycie głównej) maksimum to około 20 GB/s, więc jeśli tekstury nie mieszczą się na karcie, wydajność mocno spadnie. A jeśli i RAM-u nie wystarczy, zostaje HDD lub SSD, ale to już tragedia, bo nawet te drugie zapewniają transfery rzędu 0,5 GB/s...

Z jakością tekstur wiąże się również sposób ich filtrowania. Kiedyś karty radziły sobie z tym średnio i często wybór dwulinowego (niezbyt ładne, ale mało wymagające) lub trójliniowego (nieco ładniejsze, ale bardziej wymagające) poprawiał płynność. Obecnie karty spokojnie radzą sobie nawet z filtrowaniem anizotropowym, które zapewnia najlepszą jakość obrazu. Co najwyżej można spróbować zmienić jego jakość z x16 na x4, ale różnica w liczbie fps-ów będzie minimalna.

[CDA]

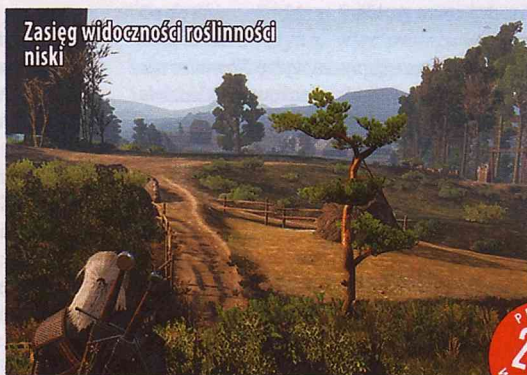


Odbicia

Przyrost fps-ów: do 25%

Pomaga na: słabą kartę graficzną

Realistyczne mogą zarządnąć dowolną maszynę, zwłaszcza jeśli to odbicia na masce pojazdu poruszającego się po otwartym świecie z masą drapaczy chmur. Zazwyczaj twórcy stosują jednak sztuczki i uproszczenia, dzięki czemu całość wygląda dobrze nawet na średnich kartach graficznych. Tym niemniej walcząc o jak największą płynność, warto z tej opcji zrezygnować albo mocno ją ograniczyć.



Zasięg rysowania...

Przyrost fps-ów: do 25%

Pomaga na: słabą kartę graficzną i procesor

Najwięcej zależy od wyrazu, który pojawi się jako trzeci. Może to być na przykład „zasięg rysowania trawy” – w pewnej odległości od gracza pojedyncze źdźbła znikną, widać będzie jedynie zbiorczą teksturę. Ona sama nie musi wyglądać źle, ale jeśli przejście pomiędzy trawą prawdziwą a płaską będzie dobrze widoczne, wpłynie negatywnie na wrażenia. Tego typu opcje dostępne są zazwyczaj w tytułach z otwartym światem, a ich wpływ zarówno na liczbę fps-ów, jak i jakość grafiki może być bardzo duży, czego Wiedźmin 3 czy wcześniej Skyrim są bardzo dobrymi przykładami.



Automatem je!

Jeśli masz kartę Nvidii, warto skorzystać z GeForce Experience i opcji automatycznego dostosowania poziomu detali do posiadanego sprzętu. Dostępne są profile do większości dużych tytułów, do tego można wybrać rozdzielczość ekranu oraz to, czy ważniejsza jest jakość obrazu, czy płynność. Działa to zazwyczaj bardzo dobrze, do tego jeszcze przed uruchomieniem gry na zielono zaznaczane są zmienione ustawienia. Ba, można sobie nawet pooglądać screeny z gry z zakreślonymi miejscami, na których wygląd mają wpływ modyfikowane opcje.

W przypadku kart AMD podobne funkcje oferuje narzędzie Rapptr. Nie jest aż tak zaawansowane, do tego opiera się na ustawieniach przesyłanych przez graczy, a te nie zawsze są równie dobre co w GeForce Experience. Brak także możliwości podejrzenia, na co dana opcja ma wpływ – ale lepszy rydz niż nic.

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Bardzo „refleksyjny” ten AR. Jakoś was wzięło na szeroko pojęte tematy „okołoekszynowe” – o pełniakach, redaktorach, samym piśmie. I jak zawsze – są mądrzejsze i mniej mądre. A do tego troszkę spraw okołogrowych. Zapraszamy do lektury.

PEŁNIAKI

✉ **Witam piszę do was z prośbą o przesłanie mi stycznego numeru magazynu lub zamieszczenie w następnym wydaniu gry „Freelancer”. Jest popularna w moim rejonie a bardzo ciężko ją dostać liczę na waszą pomoc odpowiedzieć. Chciałbym też zapytać czy możliwe jest zamieszczenie gry Anno1503 oczywiście pełnej wersji w kolejnym numerze.**

Wasz Czytelnik

No dobra, widzę, że trzeba znów zrobić wam mały wykład na temat pełnych wersji zamieszczanych w naszym piśmie. (Wykład o ortografii sobie podaruję). Zatem... Kupowanie pełniaków nie wygląda jak wizyta w Empiku, czyli idziemy, bierzemy z półek, co chcemy kupić, płacimy i wychodzimy. To żmudny i długi proces, czasem trwający tygodnie, a czasem i lata (i to bez żadnej gwarancji powodzenia – a raczej z gwarancją niepowodzenia sporej części negocjacji).

Pełniaki, które widzicie na płytkach, zwykle są kupione z pół roku wcześniej, a czasem nawet z rok/dwa, gdyż w umowie z powiedzmy 2014 mamy np. warunek „nie wolno go zamieścić przed 08.2016”. Zatem prośby o coś „w następnym numerze” są totalnie bez sensu. Prośby o konkretny tytuł też – wiadomo, że staram się wyrwać to, co najlepsze, ale to wydawcy mówią, co mogą nam sprzedać (i czy np. w wersji na Steamie, czy nie), a nie my im, co chcemy kupić. Tzn. możemy, ale potem odpowiedź brzmi „to i to nigdy, to może być, ale za zylion euro i z prawem publikacji w 2063”. I potem miesiącami wyklócamy się, by zrobić z tego ćwierć zyliona, a datę publikacji przesunąć już na 2020. I czasem się udaje, a czasem nie. Do tego ceny licencji za grę nijak się mają do cen w polskich sklepach. Bywa, że za licencję na tytuł, który kosztuje w sklepie 20 zł, płacimy trzykrotnie więcej niż za licencję na coś, co wy możecie kupić za złotych 80.

Więc argument „w sklepie kosztuje tylko xx zł, więc ją kupcie, bo jest tania” jest tak bezsensowny, że aż szkoda gadać... Dodajmy do tego, że są firmy, które po prostu dla zasady NIE sprzedają swoich gier do magazynów. Ba, czasem nawet rozdają je za darmo w ramach promocji, ale sprzedać nie chcą. Bo takie mają zasady i co im zrobisz?

MJ: Bo ja wiem? Powiedzmy, że wykręciłbym im ręce i kazał zjeść wiadro puddingu szpinakowego? Zadziała?

Przetestowałem. Plują, płaczą i dalej nie chcą negocjować. Twardziele.

9kier: Ja bym zjadł pudding szpinakowy, i to bez wykręcania rąk.



REFLEKSJE OKOŁOEKSHYNOWE

✉ **Kupuję CD-Action nieprzerwanie od 1998 roku. Czasem kupowałem dlatego, że nie chciałem stracić serii, częściej, ponieważ po prostu was lubię. Cieszę się, że nawet pomimo upadku wszelkiej konkurencji utrzymujecie dobry poziom. Brakuje mi nieco Gamewalkera, a odpowiedź do gier (szczególnie skomplikowanych przygódówek) też mogłyby się czasem pojawić na łamach CD-Action.**

I są, ale na DVD.

MJ: I to nawet naszym.

9kier: Teraz połowa przygódówek i tak sama się rozwiązuje. ;)

Nie o życzenia jednak w tym liście chodzi. Liczy się wszak tożsamość. Otóż CD-Action to jedyne dziś pismo, które stanowi pomost pomiędzy współczesnością a czasami minionymi.

Taki ziom Adam M. (namiary znane redakcji) kiedyś napisał „O CD-Action! Ty arko przymierza. Między dawnymi i młodszymi laty”.

MJ: Dla syna i dla taty / A każdy numer taki / Że ma pełniaki.

9kier: By były fajne rzeczy na płycie/czasami stajemy na...

Logo czasopisma – oby nigdy nie uległo zmianie! – przypomina mi, że jestem młody.

A nam, że jesteśmy starzy, bo wręcz zionie latami 90. XX wieku. ;)

Jest też dla mnie pozytywną motywacją, że latami można tworzyć wyborną markę i jej nie rozmiąć na drobne. CD-Action to dziś dla mnie nie tylko sentymenty, ale też kopniak do przodu, a zarazem łącznik ze współczesnymi przesłankami rozrywki komputerowej. Nigdy się nie poddawajcie! Wokół siebie stworzyliście autentyczną tożsamość czytelników, młodych i tych przed trzydziestką (...pewnie i po), którzy na magazyn patrzą nie tylko przez pryzmat tekstów, świeżo pachnącej 9kier, ale też nieprzemijającej marki. CD-Action to dziś my, gracze wychowani na Pegasusie, ale też gracze, którzy dopiero się wychowują.

Konrad Mailer Deamon

9kier: Moschino, Pink Bouquet. Ten zapach za mną chodzi, nie mogę się uwolnić!

✉ **Przyszedł mi dzisiaj do głowy powód, dla którego to CDA, a nie inne pisma, które przewijały się przez rynek w ciągu ostatnich kilkunastu lat, utrzymuje się wciąż w dobrej formie. Konkurencja padła, a Wy nadal istniejecie. Dlaczego? Wydaje mi się, że czynnikiem najważniejszym jest tutaj więź, jaką zespół redakcyjny nawiązał z czytelnikami.**

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



✉ Autor: Czarne Szkiełko

MJ: Łącznie ze związanym Kaloryferowym, ale tu również przemawiają względy wychowawcze.

Czytając CDA i interesując się tym specyficznym „środowiskiem”, poznając redaktorów i ich styl, wypracowując sobie opinię o poszczególnych osobach, które tam piszą, tworzymy między sobą a pismem wspomnianą więź. Przypomina mi to słuchanie dobrych audycji radiowych, gdzie czeka się nie tylko ze względu na dobrą muzykę, ale też – a może przede wszystkim – na charyzmatycznego redaktora, którego lubimy. Podobnie jest z CD-Action: czytając teksty, od razu zerkam na ksywkę autora i już wiem, czego mogę się spodziewać, zupełnie jak przy słuchaniu audycji, na które czekam. Podobnie czekam co miesiąc na CDA, które jest dla mnie taką papierową audycją dla graczy.

Ex95

Dobra, to teraz pora na 10 minut irytujących reklam, a potem rozdamy wam dwa bilety na koncert Justina Biebera, a w międzyczasie będziemy głądzić bez sensu. I dlatego nie słucham już radia. :)

✉ Witajcie, kupuje wasze magazyny już od początku bodajże ok 1997 roku i tak zauważyłem, że wgle kiedyś była wyższa jakość... płyty były w plastikowo-„szklanych” opakowaniach a nie kawałku papieru jak teraz, płyt było często po 3-4 sztuki, a nie tak jak teraz po 2 i było bardziej ciekawie mianowicie zauważyłem, że ostatnim czasu mowa tu o około ostatnich 12-24 wydaniach, magazynach, że często jest tak, iż brakuje gier demo oraz tych gier wymagających mało MB na dysku a pełne wersje gier niby są ale jakoś mnie nie ciekawią ale to wiadomo zależy od gustu. Oczywiście rozumiem ten fakt, bo cena dawno temu wynosiła 25 zł, teraz tylko 15, ale jednak ja wasz stały czytelnik wolałbym płacić 25 i dostawać więcej niż to co teraz oferujecie i moglibyście założyć podnieść cenę do 19,99 tak jak to było z około 5 lat temu, nie pamiętam dokładnie i dawać jednak więcej pierdół czyli więcej gier demo oraz tych prymitywnych gier (oczywiście bez obrazy bo ja je bardzo lubię) co tam są takie w zakładce nie pamiętam jakiej i zajmują mało MB bo często są bardzo miłe i ciekawe, Pozdrawiam.

???

Nowiej jakby ci upowiedzieć 2 płyty DVD 9 to trochę więcej niż 4 płyty CDA a w magani gierrosną przepływyemlat. Dotego obniżenie ceny CDA z 21 zł do 16 zł plus generalnie wzrost kosztów wymusił pewnie oszczędności. Brak demototeż nie nasza wina a producentów. Deal with it. I mam takie pytanie – masz uczulenie na spacje? Bo jeśli kiepsko ci się czytało moją odpowiedź, to wiedz, że miałem podobnie, czytając twój list.

9kier: Bardzo mi się podobały zwłaszcza te prymitywne gry, co to są takie w zakładce nie pamiętasz jakiej. Mistrz!



BERLIN I 9KIER

✉ Chciałbym napisać parę słów o dwóch osobach, które w moim odczuciu ostatnimi czasy dużo wniosły do Waszego pisma.

MJ: O naszych dostawcach pizzy?

Po pierwsze Berlin – nie lubię go. I chcę go więcej. Człowiek, którego z miejsca ochrzciłem w duchu jednym z tych, którzy chcą się pokazać, będąc na siłę na przekór. I tak na siłę na przekór od samego początku pchał, a ja kręciłem głową z zażenowaniem. A jednak – myśląc o CDA, myślałem głównie o nim (bez żarćków). Wyzwoilił zupełnie inne emocje. Doceniłem go za to i spojrzałem innym okiem... a on akurat zaczął wyrabiać siebie i swój styl. Dalej jest kontrowersyjny, dalej mnie irytuje, ale jego teksty czytam z rosnącym zaciekawieniem. Mimo że się często z nimi nie zgadzam. Nie wiem, jak on to robi, ale tak trzymać.

MJ: Gdy już więzi są gotowe, to przytrzymać jest łatwo.

Co do 9kier – Żaden ze mnie „typowy gracz” – mieszkam z dziewczyną, więc podejście mam raczej normalne. A tymczasem jej postać... tak, tak, irytowała mnie. Ja rozumiałem, że to pierwsza redaktor u was (...czy może za blisko sięgam?),

Agnieszka „Jaspin” Siejka – mówi ci to coś?

9kier: Papkin? A nie.

MJ: Zdecydowanie za blisko sięgasz, nawet po łapach nie zdolamy ci dać.

ale jakoś tak mocno się to dało odczuć. Czy zbyt dużo nacisku na ten mały fakt, czy po prostu to, że zupełnie jak Berlina wszędzie jej dużo, nieważne – przeszło mi nawet szybciej. Albo też sytuacja się unormowała – nie wiem. Ważne, że tego chyba po prostu faktycznie brakowało, a cóż, trudno byłoby o lepszą kandydatkę, bo 9kier po prostu świetnie pisze. Bardzo podoba mi się subiektywizm bijący z jej recenzji i taka ich wręcz pamiętnikowa forma. Nada je to tym tekstom ciekawej, lekkiej autentyczności. To samo – tak trzymać!

MJ: Najpierw wiązać, teraz trzymać – ludzie, co wam jest?!

9kier: Co do lekkiej autentyczności, staram się, jak mogę, ale trudno mi ukryć to, że jestem androidem. Dzięki!

Ach, mógłbym się wypowiedzieć o właściwie każdym członku ekipy z osobna, ale z zamierzenia list pozostanie krótki – na koniec więc zwyczajnie DZIĘKUJĘ dla wszystkich.

Varn

MJ: Nie wypowiadaj się już lepiej o naszych członkach, trzymaj się i nie czuj się zobowiązany. :)

9kier: O moim możesz.

BYCIE CASUALEM

✉ Jestem casualką i się tego nie wstydę. Z tego co u Was czytam, większość graczy decyduje się na granie na poziomach łatwych/normalnych z braku wolnego czasu na gry. Nie będę ukrywać, że pracując

6 dni w tygodniu, wyjeżdżając co drugi weekend na trzydniowe jazdy na uczelnię (tu sytuację ratuje PSP) i do tego prowadząc jeszcze klub fantastyki, co automatycznie wiąże się również z hobbystycznym graniem w planszówki, karcianki, czytaniem książek itd., itd. – nie zapominając o rowerze, bo ruch też jest potrzebny (sam Just Dance to za mało). To jak mi się uda wieczorem znaleźć godzinę-dwie, by posiedzieć na kanapie z padem, jestem szczęśliwa. Możecie powiedzieć, dobra – 2 godzinki dziennie, jak Ci się uda, to sporo dobrych w danym roku tytułów, możesz nawet spróbować przechodzić na poziomie średnim. Tyle że jest jeden problem. Moja mamusia nie pozwalała mi grać, kod na komputer, dłuższe siedzenie tylko w wakacje etc., dodatkowo z pierwszym sprzętem miałam do czynienia gdzieś pod koniec podstawówki, ominęło mnie wszystko. Dosłownie. Bum na psx, pierwsze gry, Diablo, Final Fantasy, Elder Scrolls, Baldury... gry, które przeszłam do 18 roku życia, można wyliczyć na palcach rąk. Z tego wszystkiego poznaję gry dla fabuły, mechaniki, przygody, wchodzę w historię, kończę ją i sięgam po kolejną z olbrzymiego stosu gier nowych i zaległych.

MJ: Ja tak mam z kanapkami.

9kier: W zasadzie nie znam graczy, którzy nie mają tzw. kupki wstydu, czyli stosu zaległych rzeczy, które chcieliby >>>

POCHWAŁ SIĘ!

Czym? A czym chcesz, byleby było to fajne i nietypowe. (Wypasione komórki i inne dowody posiadania dużej ilości kasy czy bogatych rodziców nie są fajne; fotki domowych zwierzaków też w sumie nie za bardzo nas jarają). Zrób temu zdjęcie, krótko opisz, dlaczego jesteś z tego czegoś dumny, i ślij do nas – albo na cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „Chwalę się”, albo listem na adres redakcji. Najdziwniejsze, najfajniejsze, najsympatyczniejsze fotki opublikujemy, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs trwa nieustająco, stale i wciąż!



>> Kolekcjonuję kredki. Tak, brzmi trochę dziecinnie i w ogóle nie pasuje do studentki trzeciego roku. Siega to czasów podstawówki, kiedy powiedziano mi, że nigdy nie będę w stanie pięknie rysować. Cóż, ten ktoś na pewno by się teraz zdziwił. :)) W dobie Photoshopa i innych programów komputerowych nie zapominajmy o nich.

Magdalena Stanowska

ograć i których najpewniej z różnych powodów nigdy nie ograją. Głowa do góry i do roboty. :)

Jest w tym wszystkim jedna fajna rzecz, mając 24 lata poznaje jednocześnie tytuły zarówno stare jak i nowe, nie mam żadnych przyzwyczajęń, nawyków czy podretuszowanych wspomnień.

MJ: A nigdy nie zastanawiał cię ten implant za lewym uchem?

Odpalam tytuł i wchodzę w historię (tak, większość gier, w jakie gram, to jednocześnie 70-godzinne RPG, bo je uwielbiam). Dlatego też kończę ten monolog, mimo że mam jeszcze dużo do powiedzenia, i wracam do pracy. A wieczorem do DA: Inkwizycji i FFVII. A w weekend na wykładach pewnie FFII czy jakieś Pokemony. I książka na dokładkę.

Shandtil

9kier: Pewna jesteś, że nie jesteś dziewczyną Berlina?! Albo Berlinem, który tego Dragon Age'a wrzucił na listę tylko dla niepoznaki?

Jezu, ale o co chodzi, ja całe życie byłem casuałem, bo nawet jak byłem hardkorem (czyli grając na 8-bitowcach, bo tam każdy był hardkorem z uwagi na poziom trudności gier i brak sekwencji), to i tak w porównaniu z ówczesnymi ultrahardkorami byłem niedzielnikiem. A teksty „jestem casuałem i się tego nie wstydzę” odbieram prawie jak „mam 14 lat i się nie wstydzę, że jeszcze jestem dziewicą”. No kurczę blade, a czego tu się wstydzisz, z czego tu się tłumaczyć? Gram tak, jak chcę, a komu się nie podoba, to niech się... niech sobie gra, jak sam chce. A jeśli ktoś uważa, że jest ode mnie lepszy, bo przeszedł Dark Souls jedną ręką, i to używając tylko dwóch palców oraz mruczając jedno oko, to cóż – widać nie ma żadnych innych sensowniejszych powodów, by się czuć lepszym. :)

NIEPOPULARNE OPINIE

☒ **Prosto z mostu – gry mają być ładne, liniowe, krótkie i raz tańsze. Grywalność się liczy, a nie**

tekstury, powiadają. Ja stawiam na grywalność przy dobrej grafice.

MJ: Cudowny sposób na życie: chcę być i piękny, i bogaty. Genialne.

9kier: Raz tańsze? I co jeszcze? Może dwa tańsze albo nawet trzy?!

Nie jest konieczne wykorzystywanie najnowocześniejszych silników graficznych do prostych produkcji, ale nie trawię zrzucania wyglądu na dalszy plan. Jakiego poziomu by gra nie była, indie czy produkcja AAA, mają być zwyczajnie przyjemna dla oka.

MJ: Zgadza się: gra powinna wyglądać co najmniej estetycznie, reszta „wodotrysków” to już ekstra dodatek, jednak niekonieczny – grywalność jest o wiele ważniejsza.

9kier: Z tym, że ta przyjemność dla oka jest czysto subiektywna, stąd uważam Hotline Miami za ślicznotkę, ale taki MQC mógłby jej nie dać nawet piątki za grafikę.

Otwarty świat, liczne ścieżki rozwoju, sekretne miejsca, czyli mnóstwo atrakcji, których nigdy nie poznam. Nie ma to jak skoncentrowana, dopracowana, porywająca historia przekazana dynamicznie i z wyczuciem dzięki ujęciu jej w prostym ciągu. Kilkakrotne przechodzenie gry, by poznać możliwe odmiany najczęściej mało ważnych wydarzeń, uważam za grube nieporozumienie. Podobnie z rozwlekaniem historii z powodu konieczności zebrania rzepczyńnych zadań pobocznych.

Też tak uważałem, a jednak gdy gra cię naprawdę kopnie, to maksujesz, zaliczasz wszystkie questy, przechodzisz ją jako „dobry”, a potem „zły” (gdy dają taką możliwość), podejmujesz inne Ważne Decyzje w kluczowych punktach, by poznać alternatywne warianty fabuły itd. Dlaczego? Bo to sprawia radość. Może jeszcze po prostu nie trafiłeś na grę, która cię tak zauroczy?

9kier: Osobiście coraz bardziej utwierdzam się w przekonaniu, że nie lubię gier z otwartym światem właśnie z tego powodu, że często niepotrzebnie rozwleka on historię.

Na spędzenie przy grze 40 h niewiele może sobie pozwolić, a niech ktoś mi powie, jak wczuć się w rozgrywane wydarzenia, kiedy coś męczymy 2 miesiące. (Dobrze gada! – dop. 9kier). Jak się nie przejeść powtarzaniem po raz n-ty schematem, jaki on by nie był (mowa o trybie dla jednego gracza). Skrócenie rozgrywki z jednoczesnym zwiększeniem intensywności przekazywania treści ułatwi odbiór wrażeń i to w takiej formie, w jakiej planowali to twórcy. Kwestia ceny w dniu premiery – 60-80 zł za tryb single.

Przy kursie dolar za 2,50 zł całkiem realne.

Temat rzeka oczywiście, więc podsumuję tylko, że chciałbym widzieć gry jako stały element szeroko rozumianej rozrywki. Nie zaplanowany, przemyślany, odżałowany wydatek, tylko opcja. Raz kino, raz książka, raz pad. Mało, a treściwie, w wysokiej jakości i za rozsądną cenę, rzekłem.

koperek



POMUCNA DŁOŃ

☒ **Msm do redakcji pytanie. Czy może redakcja cd – action mi pomóc gdzie muszę się zgłosić by zarabiać jako gracz gier komputerowych i konsolowych. proszę mi odpisać z odpowiedzią na to pytanie.**

[ksywkę pominiemy :)]

Myślę, że śmiało możesz rozdawać ulotki reklamowe w koszulce z napisem „jezdem gracze”. Mam nadzieję, że ta porada była pomocna.

MJ: Nie była.

Jak nie była, to rogalik. A może nawet roguelike.

**NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER**

Zilustrował Marek Lenc

**Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.
Więcej cosplayu: na DVD!**

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je, najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.



Aleksandra „Shappi” Tora
postać: Brunhilde
gra: Zangetsu no Reginliv

Projekt postaci bazuje na nordyckiej mitologii, której jestem fanką, i to dlatego walkiria Brunhilda podbiła moje serce. Strój powstał 3 miesiące nieustannej pracy – wykorzystałam w nim techniki tworzenia zbroi z materiałów termoplastycznych, odlewy z żywicy, pracę z drewnem i wiele, wiele innych! Kostium zaprezentowałam na finałach europejskiego konkursu w Paryżu, gdzie udało mi się wywalczyć złoto dla Polski.

Strój został uszyty z jedwabiu i organzy z dodatkiem cekinów. Same piły powstały ze styroduru, worbli i pianki eva. Udało mi się nawet zamontować ledy do jednego zdjęcia. Kostium kosztował mnie naprawdę masę pracy i jestem z niego bardzo dumna.

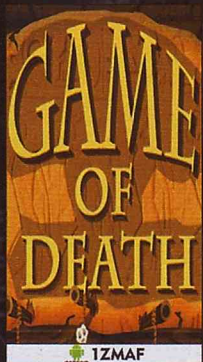
SeTsi
postać: Alisa Bosconovitch
gra: Tekken Tag Tournament 2



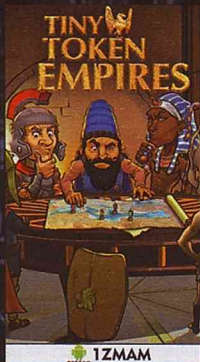
Więcej zdjęć i namiary: na DVD!

MOBILA.PL

WWW.MOBILA.PL

Gry sms z kodem obiektu na numer **7965**
cena 11,07 zł (z VAT)

1ZMAF



1ZMAM



1ZMAH



1ZMAK



1ZMAL



1ZMCH

cena 6,15 zł (z VAT)

sms na numer **7570**

Gry

sms z kodem obiektu na numer

7570

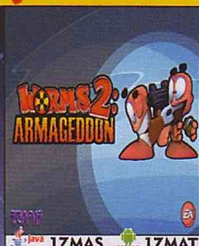
cena 6,15 zł (z VAT)

PROMOCJA! PROMOCJA! PROMOCJA! PROMOCJA!

1ZMAY



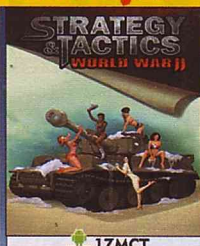
1ZMCO



1ZMAS



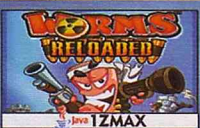
1ZMAW



1ZMCT

PROMOCJA! PROMOCJA! PROMOCJA! PROMOCJA!

1ZMAV



1ZMAX



1ZMAZ



1ZMBE



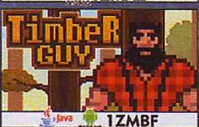
1ZMCN



1ZMAR



1ZMBB



1ZMBF



1ZMBH



1ZMBL



1ZMCA



1ZMCB



1ZMBP



1ZMCF



1ZMBA



1ZMBC



1ZMCB



1ZMBR



1ZMBV



1ZMBA



1ZMCP



1ZMAT



1ZMBX



1ZMBD



1ZMBG



1ZMBZ



1ZMAP



1ZMCC



1ZMCE



1ZMBU



1ZMCK



1ZMCL



1ZMBM



1ZMCG

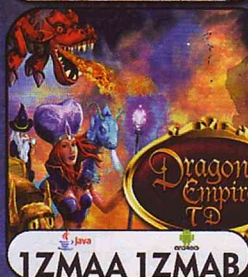


1ZMCS

WYBRANE GRY DOSTĘPNE RÓWNIEŻ NA TELEFONY Z SYSTEMEM ANDROID

HiTY sms na numer **7965**
cena 11,07 zł (z VAT)

1ZMAD 1ZMAE



1ZMAA 1ZMAB



1ZMAG



1ZMAN



1ZMAC

JAVA WSADZ KLULIKA DO KOMORKI wyslij sms o treści **1ZMCU** na numer **7365**

cena 3,69 zł (z VAT)

Gra zawiera dodatkowe, nieobowiązkowe opcje płatne.



Codziennie do pobrania tapeta z piłkarzem oraz bieżąca informacja o pogodzie

Wyslij SMS o treści **SPORT** na 58050 (darmowy SMS) www.regulaminy.pl Koszt: 0,98 zł z VAT/MMS

telefony z java

telefony z androidem

Gry i aplikacje java dla wybranych modeli telefonów mogą być dostępne tylko w wersji angielskojęzycznej. Zamawiając nasze obiekty w treści sms-a wpisz nasz 5-cio znakowy kod obiektów (np. 1ZMAA). Usługa dostępna w sieciach: T-MOBILE, PLUS, ORANGE, PLAY. Cena nie zawiera opłaty za transmisję danych, która jest zależna od aktualnej taryfy operatora GSM. Podczas pobierania obiektów zalecamy korzystanie z połączenia wifi, ze względu na wielkość niektórych plików. Pamiętaj aby przed zakupem sprawdzić czy wybrany obiekt działa na Twoim telefonie oraz czy masz skonfigurowane połączenia WAP/Internet. Dokładnie wpisz kod obiektu. Pomoc/Reklamacje: sms@mobila.pl. Dostawcą usług jest Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. Warszawa, ul. Motorowa 1. Regulamin usługi na stronie www.regulaminy.pl.

Wejdź na wap.mobila.pl i sprawdź czy wybrana przez Ciebie gra działa na Twoim telefonie. Wybrane gry dostępne również na telefony z systemem ANDROID.

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

REKLAMACJE PŁYT: tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje



ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Might & Magic X: Legacy PL	DVD1
Singularity PL	DVD2
Pharaoh & Cleopatra	DVD2

FREEWARE

An Apparently Normal Room	DVD2
Brick Breaker X: Rescue Rush	DVD2
Delta Loop	DVD2
Heterodoxed	DVD2
Papi Commando: Who Dares Wins III	DVD2
The Artifact of Gods: Resurrection	DVD2
The Legend of Edgar	DVD2
This Little Piggy	DVD2
Unknown Horizons	DVD2
W.Essence	DVD2
Wyrmsun	DVD2

MODULATOR

Mody do Wiedźmina 2	DVD1
---------------------------	------

GAMEPLAY

Wiedźmin 3: Dziki Gon	DVD1
-----------------------------	------

GALERIE

Block N Load	DVD1
Dirt Rally	DVD1
Dungeons II	DVD1
Świat Kucyków 3	DVD1

COSPLAY

SeTsi	DVD2
Shappi	DVD2

GRY PARAGRAFOWE

Incydent	DVD1
Pokuta	DVD1
Prywatne śledztwo	DVD1
Szklana twarz	DVD1
Tajemne oblicze świata	DVD1
Tajemne oblicze świata II: Piekłny syzyf	DVD1
Uwikłana	DVD1
Zaginiony	DVD1

NA LUZIE

Obrazki i animowane GIF-y	DVD2
Marek Lenc	DVD2

BONUSY

ActionMag	DVD2
FAQ – wersja 3.3.1	DVD2
Tapety	DVD2

E-BOOKI

Obietnica	DVD2
Pies, lekarz i jeszcze coś	DVD2
Niedzielny spacer	DVD2

PEŁNA WERSJA GRY

SINGULARITY™

GATUNEK: FPS

18

➤ PRODUCENT: RAVEN SOFTWARE ➤ WERSJA PL: PEŁNA I NIEZŁA!
➤ OCENA W CDA: 7+ (07/2010) ➤ MULTI: BRAK (*) ➤ PC: VISTA/7/8,
CPU 2 X 2,8 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800 GT/ATI X1800

Wydane w 2010 Singularity, czyli angielska Osobliwość, to młodsze i ambitniejsze rodzeństwo naszej pełnej wersji z poprzedniego numeru – Wolfensteina. Pokrewieństwo przejawia się nie tylko w formie (obydwa stworzone zostały przez Raven Software) ale także formule, która wyraźnie przełamuje bariery tradycyjnych FPS-ów.

Singularity to historia Nathaniela Renko, żołnierza amerykańskich sił specjalnych wysłanych w 2010 roku na rekonesans na rosyjską wysepkę Katorga-12. Ta znalazła się w centrum zainteresowania wywiadu z dwóch powodów. Po pierwsze w latach 50. XX w. miała na niej miejsce tajemnicza katastrofa i rząd Związku Radzieckiego wymazał ją z map i pamięci. Po

drugie po 50 latach od tamtego kataklizmu przypominała o sobie, gdy impuls elektromagnetyczny o niezwyklej mocy zniszczył znajdującego się nad nią satelitę USA. Naturalnie przebudzenie Katorgi-12 okaże się mieć znacznie groźniejsze skutki niż jeden usmażony kosmiczny szpieg. I to nie tylko dla naszej specgrupy, której śmigłowiec zostanie zestrzelony, zanim przekroczy granice wyspy, ale także – jakże by inaczej – całego świata.

Fabularnie i strukturalnie Singularity próbuje nawiązywać do Half-Life'a i bardziej nawet BioShocka. Tempo rozgrywki jest raczej ostrożne i bazuje nie tylko na superbrutalnych strzelaninach, ale także poznawaniu niezwykłego świata gry. Okaże się, że za katastrofę, która pogrzebała wyspę,

winić należy badania nad bardzo rzadkim pierwiastkiem, zwanym E-99. To on spowodował potworne mutacje wśród mieszkańców wyspy, ale przede wszystkim umożliwił manipulacje czwartym wymiarem. Ingerencje temporalne zaczną się wizjami w przeszłość, przejdą płynnie w jedną czy dwie przypadkowe podróże w czasie, by znaleźć ukoronowanie w chwili, gdy Renko położy ręce na, a ściślej wsadzi rękę w, Uniwersalny Manipulator Czasem – urządzenie, które pozwoli mu (zgodnijcie) kontrolować czas.

O ile Wolfenstein bawił się światami równoległymi (pamiętacie Woal?), o tyle Singularity radość znajduje w igraszkach z czasem. UMC pozwala postarać i odmładzać obiekty, powodując np. nagłą śmierć ze starości



W świecie Singularity jest też miejsce na mobilnych niewidzialnych.



Uniwersalny Manipulator Czasem czasem pozwala też raptownie i ostatecznie postarzać i ludzi.

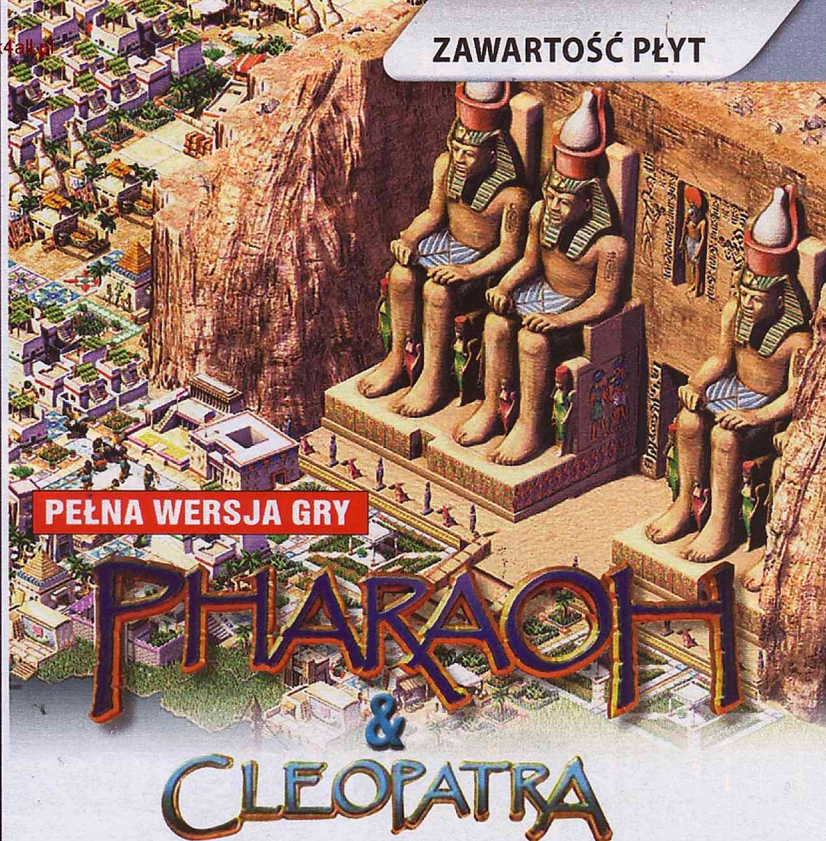


Rosyjski Specnaz to potwory najgorsze ze wszystkich mutantów w grze.

namierzonych ludzi, lub odbudować przerdzewiały i zavalony most. Z czasem zyska też funkcjonalność gravity guna, a nawet tworzenia „bańki temporalnej” służącej jako tarcza przed pociskami. Cieszy przy tym także ciężar i moc bardziej tradycyjnej broni, na której w trakcie gry położył rękę nasz Renko. Ograniczony jest wprawdzie do ledwie dwóch jej typów naraz, jednak każda z nich, a zwłaszcza maszynowa Walkiria, godne są dzwigniania. Warto dodać też – i może przestrzec co wrażliwszych – że Singularity, jak na grę Raven Software przystało, bywa obrzydlawa: trupów w rozmaitym stanie rozkładu i rozpadu (widać nawet inspirację Dead Space'em!) jest tu sporo.

Singularity graficznie wciąż jest niezła, zaskakująco ambitne jest też pełne spolszczenie, z lektorami mówiącymi po naszymu, „s ruskim aksjenta”. W tej wersji **zabrakło trybu multiplayer** (*), jednak zapewniam, że był on całkowicie pomijalny także w dniu premiery. Mówiąc najprościej, zabierał on wszystko, co najlepsze w grze, czyli manipulację czasem, nie proponując w zasadzie nic w zamian, i przez to umarł w jakiś kwadrans po narodzinach. Kampanię single player niemniej wciąż polecamy jak najbardziej.

(*) W menu jest co prawda stosowna opcja multiplayer, ale dostęp do niej wymaga kluczy, których nie mogliśmy nam dostarczyć licencjodawca.



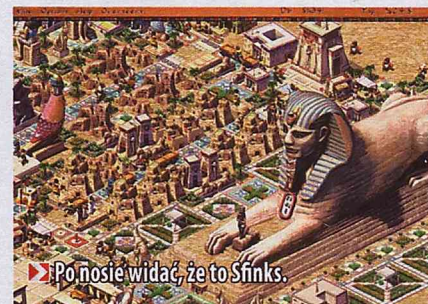
PEŁNA WERSJA GRY

GATUNEK: EKONOMICZNA



» PRODUCENT: IMPRESSIONS/BREAKAWAY » WERSJA PL: BRAK
» OCENA W CDA: 8 (01/2000) » MULTI: BRAK » PC: DOWOLNY Z WINDOWSEM

Gotowi na prawdziwą podróż w czasie? Przed wami Pharaoh & Cleopatra, czyli stary dobry Faraon wraz z oficjalnym dodatkiem, znanym nad Wisłą jako Kleopatra: Królowa Nilu. Niezależnie od okresu, w jakim się znajdziemy – kampania wiedzie od predynastycznego po hellenistyczny – przed oczami stanie nam **klasyczny budowniczy miasta, pozbawiony praktycznie automatyzacji i wymagający drobiazgowego mikrozarządzania**. I choć nie da się ukryć, że czas nie obszedł się z faraonami łagodnie



Po nosie widać, że to Sfinks.

(hej, pochodzi z ubiegłego milenium!), to dla fanów tego typu rozrywki, którym mało było naszego niedawnego Anno 2070, będzie jak znalazł.

Uwaga, gra z racji wieku wymaga solidnego spowolnienia tempa rozgrywki (z domyślnych 100 do ok. 30%).

Nie od razu Kair zbudowano.



PARAGRAFÓWKI

8 GIER PARAGRAFOWYCH

Aż 8 gier paragrafowych w formie e-booków znajdziecie na naszej płycie DVD. Są wśród nich przygody w klimatach sensacji, horroru, kryminału, postapokaliptyczne oraz rozgrywane się w alternatywnych rzeczywistościach. Są i niezbyt duże, do zabawy na jeden wieczór, i większe, które zapewnią wam wiele godzin dobrej przygody.





PEŁNA WERSJA GRY

MIGHT & MAGIC LEGACY

GATUNEK: DUNGEON CRAWLER

16

► PRODUCENT: LIMBIC ENTERTAINMENT ► WERSJA PL: NAPISY
► OCENA W CDA: 5+ (03/2014) ► MULTI: BRAK ► PC: VISTA/7/8,
CPU 2 X 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GT 8800GT/ATI HD 3870 (512 MB)

Projekt napędzany nostalgią fanów „starych, dobrych erpegów” z czasów 8-bitowych – tych, przy których zarywało się noce i które pożerały zeszyty do matematyki (gdzieś trzeba było robić mapy świata, nie?). W tym przypadku hołd dla przaprzodków dzisiejszych Dragon Age’ów i innych Wiedźminów przybrał formę nieśmiertelnego Might & Magic VI: Mandate of Heaven – zdaniem wielu najwybitniejszego przedstawiciela „role-playing kafełkowego”, tj. takiego, w którym nie

tylko walka, ale nawet ruch odbywa się w turach.

Might & Magic X: Legacy jest przy tym pod każdym względem tak hardkorowy jak gry serii Bard’s Tale, Wizardry czy Eye of Beholder, że nie wspomnę o M&M. **Samo stworzenie zbilansowanej czteroosobowej drużyny zająć może nawet parę godzin**, a w dodatku wcale nie gwarantuje to, że rozwijając postacie, uniknie się ślepych zaułków i nie trzeba będzie zaczynać od nowa.

Tytułowe dziedzictwo przejawia się też tym, jak bardzo faszadowe są fabuła gry i prezentacja świata, który jest tu po to tylko, by kryć liczne skarby i jeszcze liczniejszych wrogów. Tutaj postacie niezależne nie udają na-

wet, że mają jakieś życie prywatne, i istnieją wyłącznie po to, by zlecać zwyczajowe „znajdź, zabij, dostarcz”, a od czasu do czasu także po to, by coś odkupić i w czymś przeszkolić.

Siłą Legacy jest jednak to, co kochałszy już wtedy – **naprawdę taktyczne starcia, w których o sukcesie lub porażce decyduje nie tylko dobór ataków, ale także odpowiednia ich kolejność**. Ich bezwzględność objawia się również tym, że są całkowicie zero-jedynkowe – z nich, jeśli dojdzie do zwarcia, możesz wrócić albo z tarczą, albo na tarczy. Z tego też powodu ważne jest przeszukiwanie zakamarków (a nuż w dziupli kryje się magiczny kozik +3?) i drobiazgowie planowanie walk. Nie da się więc ukryć, że Legacy jako role-playing jest zupełnie inne niż nasza obecna redakcyjna obsesja, Wiedźmin 3, ale tak naprawdę warto ogrzać obydwie.



► Gra to jeden wielki hołd dla klasyki!



► Ruch w turach obowiązuje także na powierzchni.



► Legacy osadzone jest w starym, dobrym świecie Ashan.

E-BOOK

PIES, LEKARZ I JESZCZE COŚ...

Dorosłości nie osiąga się wraz z przekroczeniem magicznej bariery osiemnastu lat ani nawet z chwilą zawarcia związku małżeńskiego. Dorosłość to odpowiedzialność, za siebie i innych, oraz umiejętność podejmowania trudnych decyzji. Przekonuje się o tym młode małżeństwo, Joanna i Maciej Tamickcy.



Opowiadanie pochodzi ze zbioru „Państwo Tamickie”.

MODULATOR

WIEDZMIN 2

Pakiet modów do Wiedźmina 2. Poprawiają grafikę, dodają nowe tekstury, ale chyba najcenniejszy jest mod usprawniający system walki, stworzony przez człowieka, który wcześniej przemodelował walkę w pierwszym Wiedźminie i dzięki temu... znalazł zatrudnienie w CDP Red. Omawiana tu modyfikacja powstała w czasie wolnym, po godzinach – należy więc ją traktować jako fanowską produkcję, a nie oficjalny patch. Autor wprowadza szereg zmian w zachowaniu Geralta i czynnikach wpływających na przebieg starć. Odporności, szanse na blok, punkty życia i obrażeń, regeneracja, cooldowny – to oczywiście nie wszystkie zmiany zarówno wiedźmina, jak i jego przeciwników oraz sprzymierzeńców.



W-ACTION

www.cdaction.pl

07/2015 (244)

REDAKCJA

ul. Sukienice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc

Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogliernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak

Stali współpracownicy: Michał Amiełńczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borsowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Michał Szwed, Magdalena Ziembka

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:

Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Sekretariat:

Dominika Dzińska-Józefiak

71 341 20 83, faks 71 341 99 11

ul. Sukienice 6, 50-107 Wrocław

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)

Biuro reklamy:

Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02,

Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:

imie.nazwisko@bauer.pl

www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Wiceprezes: Tomasz Namysł

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka

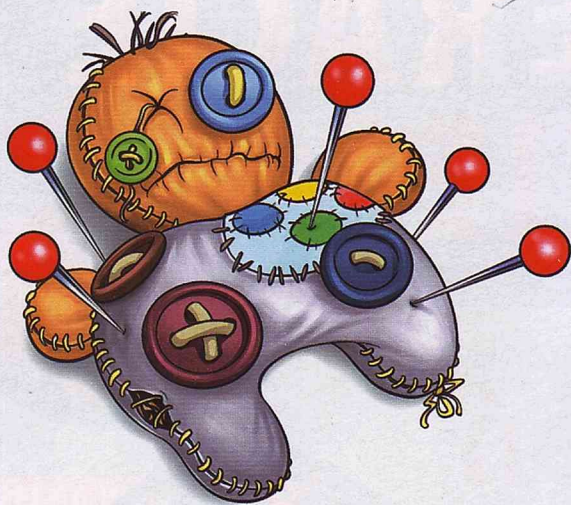
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o., Sp. K.

Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarowe występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Jest sobie angielski sklep Green Man Gaming (mający dobrą reputację, żadna tam lewa firma). Można było w nim przez jakiś czas kupić w przedsprzedaży kody do Wiedźmina 3 po bardzo okazjnych cenach. CDP Red twierdzi, że tych kluczy GMG-owi nie sprzedawali, nie wie, skąd się wzięły, i w ogóle „ludzie, nie kupujta tam!”. Sklep zaś daje do zrozumienia, że ta akcja to rewanż na CDP Red, z którym negocjowali pół roku zakup kodów, ale się nie dogadali. Dlatego kupili je legalnie – acz nie wiadomo, od kogo – i... sprzedają poniżej kosztów (albo po kosztach). Cóż, na pewno niezła zagrywka reklamowa – kto z was o nich słyszał wcześniej? A gdzie dwóch dystrybutorów się bije, tam gracz korzysta.

Recenzent Polygon wytknął grze Wiedźmina, że jest seksistowska i mizoginistyczna. Po ludzku mówiąc – zarzucił autorom, że nie lubią kobiet, i nie dlatego, że „kochają inaczej”, ale że ogólnie mają je za istoty niższe, w grze eksponując swą seksualność, więc często je tam zabijają, torturują i bzykają. Po dogłębnej obserwacji nie dostrzegł również żadnego ciemnoskórego w całej grze. My idziemy dalej wytyczonym szlakiem. Zatem nie można też nie zauważyć głęboko wstecznych poglądów politycznych twórców gry – same monarchie, księstwa, imperia itd. A gdzie choćby jeden kraj z demokracją parlamentarną?! Aż dwa falliczne miecze Geralta to ostentacyjny i namacalny symbol prymitywnej, samczej dominacji, to zaś, że najchciwsza rasa w tym uniwersum ma duże nosy, długie brody, a ich pismo dziwnie jakoś przypomina alfabet hebrajski, a do tego chętnie zajmuje się bankowością – też powinno dać czujnym recenzentom do myślenia. Niziołki to ostentacyjna kpina z karłów, a genderyczne elfy to ewidentnie policzek wymierzony transwestytom. Proponujemy więc, aby w ramach pokuty w edycji rozszerzonej Geralt zmienił przydomek z Białego (białego!!!) Wilka na Burą Sukę.

Powstaje pierwsze w Polsce technikum e-sportowe. Tzn. jest projekt, by powstała klasa ucząca się zawodu technik-informatyk z rozszerzeniem e-sport/tworzenie gier, gdzie tematyka części zajęć lekcyjnych zostanie przesunięta w kierunku treningów z profesjonalnym wsparciem i przygotowania sprzętu. Ciekawe, jak szybko uczniowie zaczną uciekać z lekcji, na których będą odpytani z gier („wyjmujcie laptopy, będzie kartkówka z mapy Dust w CS”), by sobie w spokoju poczytać książkę albo pojeździć na rowerze. A jakby jeszcze dyrekcja zmuszała ich do palenia i picia w czasie zajęć, to już całkiem by nam idealne pokolenie wyrosło, bo na złość by tego nie robili.

W Australii ulewne deszcze zalały magazyn z przechowywanymi tam pecetowymi egzemplarzami gry Project CARS i w efekcie „kangury” musiały poczekać na nową dostawę. Tym się różni Australia od Polski – jak u nas się nie grywa, to dlatego, że to ludzie są splukani.

Tegoroczne E3 będzie wyjątkowe – swoją konferencję będą mieć... pecety! Doceniamy, że w końcu ktoś dostrzegł tę młodą, ni-

szową platformę, i życzymy jej dalszego powodzenia w branży.

Ubisoft rezygnuje z tworzenia gier na konsole starszej generacji. News jak news, gratulujemy, choć znamy wielu, dla których poprzednie zdanie jest o cztery słowa za długie.

Ubi przez ostatnie lata w niezrównany sposób potrafiło utrzymać w tajemnicy swoje wysokie budżetowe projekty – Watch Dogs i The Division. Dobra passa się skończyła – najpierw wyciekł Assassin's Creed Victory (dziś: Syndicate), a ostatnio Julien Risse z paryskiego oddziału na swoim profilu LinkedIn, jakby nigdy nic, umieścił Watch Dogs 2. No to chyba na konferencję Francuzów przed E3 w tym roku iść nie trzeba.

„To szokujące! 16-letni Maksymilian W., który (...) zadźgał (...) swoją babcię, był opętany przez gry komputerowe. Zabijanie nie było mu obce: ćwiczył je w sieci! Właśnie po to, by później – zdobywszy już cenne doświadczenie w grach – umiał zamordować także w rzeczywistości!”. To cytat z pewnego tabloidu. „Był inny niż

wszyscy. Miał swój świat, ciągle komputery”. „Wiadomo, że (...) byli fanami brutalnych gier.” To z kolei jedna ze stacji TV o tym samym wydarzeniu. Tegoroczny sezon polowań na graczy (i obwiniania gier za wszelkie zło świata) ogłaszamy oficjalnie za otwarty.

Wszyscy czekali na nowego Wiedźmina, nie? Cóż, najwyraźniej według cdp.pl tylko mężczyźni. W ofercie pre-orderów w sieciach Media Markt i Saturn pojawiły się duety Dziki Gon + koszulka, ale wszystkie T-shirty były męskie. Żeby było ciekawiej, w sklepie cdp.pl w ogóle nie da się dorwać żadnej damskiej wiedźmińskiej koszulki (mają dojechać). Czytaj: jeśli jesteś kobietą i masz ochotę na grową koszulkę, musisz nosić coś, w czym będziesz wyglądać jak w worku pokutnym.

Na koniec pozytywnie – Nintendo of America znalazło właściwego człowieka na właściwe miejsce. Wiceprezydentem do spraw sprzedaży od niedawna jest tam Doug Bowser, który wziął się nie z Muchomorowego Królestwa (a w sumie szkoda), tylko Electronic Arts. Czyli, jak powiadają niektórzy, prawdziwej krainy zła. [Smg & enki & 9kier]

Po premierze Wiedźmina 3 gracze skrupulatnie porównują – między innymi – jakość roślinności we wczesnych zwiastunach oraz w pudełkowej wersji gry. W końcu wiemy, na czym polega słynna próba traw!

